NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO
08/12 • AUSGABE 184 • € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904505 08

Österreich € 5,20; Schweiz sfr 8,-; Benelux € 5,30; Italien, € 5,90

Über 45 Videos!

Wii-U-BONUS-DVD
Videos und Trailer zu den Hits für Wii U, Wii, 3DS und DS!
+ HD-Videos auf der Rückseite!

TEST

Kingdom Hearts 3D (3DS)
Beat the Beat: Rhythm Paradise (Wii)
Lego Batman 2 (Wii/3DS)
Rayman Origins (3DS)
Theatrhythm Final Fantasy (3DS)
u. v. m.

AB 28. JULI!

3DS XL

DAS KANN DER NEUE NINTENDO 3DS!

USK ab 12 freigegeben

VORSCHAU Wii U & 3DS

New Super Mario Bros. U & 2 • Game & Wario • Scribblenauts Unlimited • Rayman Legends • Luigi's Mansion: Dark Moon • ZombiU u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Wer glaubte, Nintendo hätte sein ganzes Pulver bereits zur E3-Messe Anfang Juni in Los Angeles verschossen, wurde eines besseren belehrt: Im aktuellen Nintendo-Direct-Video, mit dem sich die Größen des Konzerns an ihre Fans wenden, zaubert der Europa-Chef Satoru Shibata einen neuen 3DS aus dem Ärmel! Damit nicht genug: Stolze fünf neue **Pokémon**-Spiele für den DS und 3DS werden hierzulande in den kommenden Monaten erscheinen, das neue **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS wird schon am 17. August veröffentlicht. Solche Überraschungen lieben die Fans und natürlich auch die Redaktion, die euch weiterhin mit spannenden Neuigkeiten versorgt – tagesaktuell natürlich auch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de.

Mit der Wii U erscheint nach langer Zeit endlich wieder eine neue Nintendo-Konsole für Zuhause. Nachdem wir bereits in der vorigen Ausgabe ausführlich über die neue Hardware und die heißesten Spiele berichtet haben, legen wir diesen Monat nach – wir liefern euch aktuelle Spieleindrücke zu **New Super Mario Bros. U**, **Game & Wario**, **ZombiU** und weiteren Wii-U-Games, die wir bereits ausprobieren durften.
Passend dazu liegt dieser N-ZONE-Ausgabe eine randvolle Bonus-DVD mit zahlreichen Wii-U-, Wii-, 3DS und DS-Spiele-Trailern und weiteren Videos bei, damit ihr euch noch besser einen Eindruck von der Wii U und den kommenden Hits für Nintendo-Systeme machen könnt!

Auch der Testteil hat es in dieser Ausgabe in sich: Unter anderem haben wir **Rhythm Paradise** und **Lego Batman 2** für die Wii sowie **Kingdom Hearts 3D**, **Theatrhythm Final Fantasy** und **Rayman Origins** für den 3DS unter die Lupe genommen. Außerdem erwartet euch wie in jeder N-ZONE auch diesmal ein bunter Mix an News, Retro-Reportagen, Meinungen, Community-Infos und Tipps & Tricks rund um das große Nintendo-Universum.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und der Bonus-DVD!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NINTENDO 3DS XL

NEW SUPER MARIO BROS. U & 2

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den jeder machen wollte: ***Beat the Beat: Rhythm Paradise*** *für die Wii. Nachdem Sebastian sein Rhythmusgefühl bei etlichen Proberunden erst einmal beweisen musste, durfte er das herrlich kreative Wii-Spiel dann auch testen.*
- Test, den keiner machen wollte: ***Enclave: Shadows of Twilight*** *Thomas hat sich wieder einmal erbarmt und das Action-RPG für die Wii unter die Lupe genommen.*
- Überraschung des Monats: *Nintendo kündigt den 3DS XL an! Wir haben nicht damit gerechnet, dass Nintendo so kurz nach der E3-Messe sogar noch einen neuen 3DS präsentiert.*
- *Was das Teil taugt, verraten wir euch ab Seite 16.*
- Zahl des Monats: *Satte 90 % größer ist der Bildschirm des 3DS XL im Vergleich zum normalen 3DS.*
- Termin des Monats: *17. August 2012. An diesem Tag kommt* ***New Super Mario Bros. 2*** *in den Handel. Die Veröffentlichung ist deshalb so überraschend, weil das Spiel erst vor wenigen Monaten angekündigt wurde. Das ging aber schnell!*
- Abschied des Monats: *Sonic zieht sich zurück: Sega schließt seine Niederlassungen in Deutschland und an weiteren europäischen Standorten.*

INHALT 08/2012

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Art of Balance Touch!, Online 75

Beat the Beat: Rhythm Paradise, Test 54

Buck Bumble, Retro 79

Cartoon Network: Punchtime Explosion XL, Tipps 87

Enclave: Shadows of Twilight, Test 57

Game & Wario, Vorschau 26

Harvest Moon: The Tale of Two Towns, Tipps 86

Hugo, Retro 78

Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, Test 58

Kirby Dream Collection, Vorschau 36

Lego Batman 2: DC Super Heroes, Test 50

Luigi's Mansion: Dark Moon, Vorschau 40

Mario Tennis Open, Tipps 86

Mass Effect 3, Vorschau 32

Mega Man X2, Online, Tipps 72, 87

Metal Slug 3, Online 73

Mutant Mudds, Online 74

New Super Mario Bros. U, Vorschau 24

New Super Mario Bros. 2, Vorschau 38

Pokémon Conquest, Vorschau 43

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Vorschau 42

Pokémon Tasten-Abenteuer, Vorschau 43

Pokémon Traumradar, Vorschau 42

Project P-100, Vorschau 34

Rayman Legends, Vorschau 30

Rayman Origins, Test, Tipps 62, 87

Rayman, Online 75

Retro City Rampage, Online 73

Save the Furries, Online 73

Scribblenauts Unlimited, Vorschau 28

Sonic Blast, Online 75

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch, Tipps 87

Sweet Memories Blackjack, Online 75

Tank! Tank! Tank!, Vorschau 35

The Amazing Spider-Man, Test 56

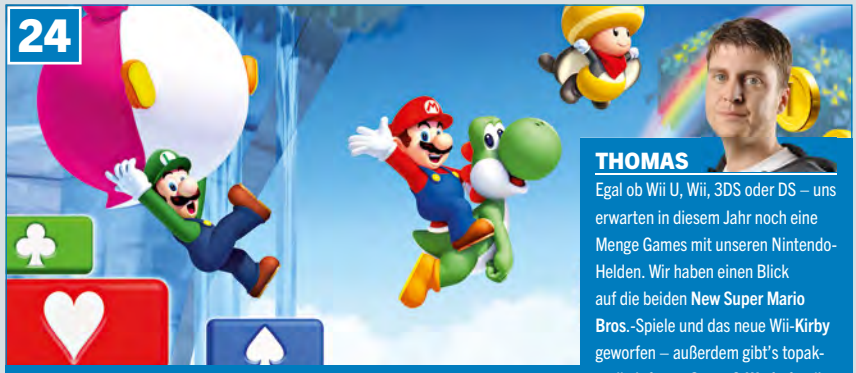
Theatrhythm Final Fantasy, Test 64

ZombiU, Vorschau 20

VORSCHAU | NEUES AUS GROSSOSTHEIM

CHRISTOPH

Wer hätte gedacht, dass Nintendo in den Wochen nach der E3 noch weitere Trümpfe aus dem Ärmel zieht? Wir nicht – umso mehr freuen wir uns über den im aktuellen Nintendo-Direct-Video angekündigten 3DS XL samt neuen Spielen! Und zudem haben wir brandheiße Wii-U-Spieleindrücke für euch parat!



VORSCHAU | MARIO, WARIO, LUIGI & CO

THOMAS

Egal ob Wii U, Wii, 3DS oder DS – uns erwarten in diesem Jahr noch eine Menge Games mit unseren Nintendo-Helden. Wir haben einen Blick auf die beiden **New Super Mario Bros.**-Spiele und das neue Wii-**Kirby** geworfen – außerdem gibt's topaktuelle Infos zu **Game & Wario** für die Wii U sowie zu **Luigi's Mansion: Dark Moon** für den 3DS.

START

Editorial 03

Inhalt 04

DVD-Inhalt 05

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

Neues aus Großostheim 16

Wii U

Game & Wario 26

Mass Effect 3 32

New Super Mario Bros. U 24

Project P-100 34

Rayman Legends 30

Scribblenauts Unlimited 28

Tank! Tank! Tank! 35

ZombiU 20

Wii

Kirby Dream Collection 36

3DS

Luigi's Mansion: Dark Moon 40

New Super Mario Bros. 2 38

Pokémon Traumradar 42

Scribblenauts Unlimited 28

DS

Pokémon Conquest 43

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 42

Pokémon Tasten-Abenteuer 43

TEST

Charts 68

Das Team 45

Einkaufsführer 70

Kalender 48

Meinungsmache 46

Release-Termine 47

So testen wir 44

Top-Spiele 66

Wii

Beat the Beat: Rhythm Paradise 54

Enclave: Shadows of Twilight 57

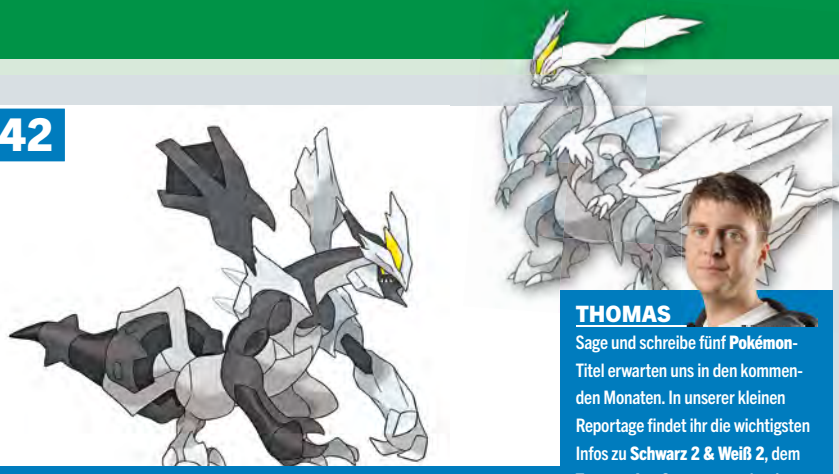
Lego Batman 2: DC Super Heroes 50

Mega Man X2 (Wii Virtual Console) 72

Metal Slug 3 (Wii Virtual Console) 73

Save the Furries (WiiWare) 73

The Amazing Spider-Man 56



42

VORSCHAU | DER POKÉMON-HERBST

THOMAS

Sage und schreibe fünf **Pokémon**-Titel erwarten uns in den kommenden Monaten. In unserer kleinen Reportage findet ihr die wichtigsten Infos zu **Schwarz 2 & Weiß 2**, dem **Traumradar**, **Conquest** und weiteren Spielen mit Nintendos beliebten Sammelmonsterchen.

58

TEST | KINGDOM HEARTS 3D

CHRISTOPH

Rechtzeitig zum Release liefern wir euch den großen Test zum 3DS-Debüt der beliebten Square-Enix-Rollenspiel-Reihe. Außerdem haben wir noch das neue **Lego Batman**, das grandiose **Beat the Beat** für die Wii, **Rayman Origins** und **Theatrhythm Final Fantasy** für den 3DS sowie weitere Neuerscheinungen für euch gewohnt kritisch getestet!

3DS

Art of Balance Touch (3DSWare)	76
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	58
Lego Batman 2: DC Super Heroes	52
Mutant Mudds (3DSWare)	75
Rayman (3DS Virtual Console)	75
Rayman Origins	62
Sonic Blast (3DS Virtual Console)	75
Sweet Memories Blackjack (DSiWare)	75
Theatrhythm Final Fantasy	64

ONLINE

DS-Kanäle	74
VideoGamesZone	76
Wii-Kanäle	72

RETRO

Retro-Startseite	64
Alles im Rhythmus	84
Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel: Der Virtual Boy	80
Quasi Wii U	82

SERVICE

DVD-Cover zum Ausdrucken	95
N-ZONE-Superliga	90
Spielerforum	88

Tipps & Tricks:

Cartoon Network: Punchtime Explosion XL	87
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	86
Mario Tennis Open	86
Mega Man X2	87
Rayman Origins	87
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch	74

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

DVD-INHALT

SEITE 1

Spiel-Trailer:

Wii U

- Wii U auf der E3 2012
- Wii U – Die Konsole
- Wii U – Das Gamepad
- Wii U – Die Spiele
- Assassin's Creed 3
- Assassin's Creed 3 (Entwickler-Interview)
- Batman Arkham City – Amored Edition
- Batman Arkham City – Amored Edition mit Sebastian
- Just Dance 4
- Just Dance 4 (Der Battle-Modus)
- Lego City Undercover
- Marvel: The Avengers – Kampf um die Erde
- New Super Mario Bros. U
- Nintendo Land
- Pikmin 3
- Projekt P-100
- Rabbids Land
- Rayman Legends (Die Levels)
- Rayman Legends (Das Gameplay)
- Scribblenauts Unlimited
- Scribblenauts Unlimited (Entwickler-Interview)
- SiNG (Arbeitstitel)
- Sports Connection
- Tank! Tank! Tank!
- Trine 2: Director's Cut
- Wii Fit U
- Your Shape: Fitness Evolved 2013

Wii

- Ben 10 Omniverse
- Disney Micky Epic: Die Macht der 2
- Disney Micky Epic: Die Macht der 2 (Making-of)
- Karaoke Joysound
- Lego Batman 2: DC Super Heroes
- Lego Der Herr der Ringe
- Madagascar 3
- The Amazing Spider-Man
- Transformers Prime

3DS

- 3DS – Die Spiele
- Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
- Disney Micky Epic: Die Macht der Fantasie (Messe-Interview)
- Kingdom Hearts 3D
- Lego Batman 2: DC Super Heroes
- Luigi's Mansion: Dark Moon
- New Super Mario Bros. 2
- Paper Mario: Sticker Star
- Pokémon Conquest (DS)
- Scribblenauts Unlimited
- Sonic All-Stars Racing Transformed

SEITE 2

HD-Videos

- Alle Videos zur Wii U in HD-Qualität!

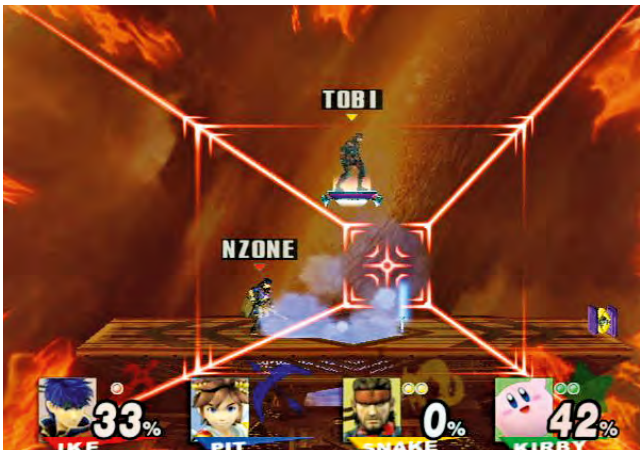
Komplettlösungen

- Mario Kart 7 – Komplettlösung
- Star Fox 64 3D – Komplettlösung
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
- The Legend of Zelda: Skyward Sword

DVD-Cover zum Ausdrucken

DIE SMASH BROS. KOMMEN WIEDER!

Wii U | 3DS Aber es dauert wohl noch sehr, sehr lange! Immerhin gibt's erste Fakten.



Fotomontage

Es wird zwar noch eine ganze Weile dauern, aber nun ist es endlich offiziell: Nintendo hat die Verträge geschlossen, damit die **Super Smash Bros.**-Serie in die nächste Runde gehen kann. Dies bestätigte der Konzern im Rahmen des letzten Nintendo-Direct-Events (siehe Berichte auf Seite 16). Das Überraschende daran: Die nächste Episode kommt gleichzeitig für die Wii U und den Nintendo 3DS heraus – somit sind spannende, systemübergreifende Duelle schon so gut wie sicher. Sogar die Macher wurden bereits benannt: Das Team, das sich um die Weiterentwicklung des lauffähigen Prototypen kümmert, besteht unter anderem aus Masaya Kobayashi von Namco Bandai Games und Masahiro Sakurai, der zuletzt federführend an **Kid Icarus: Uprising** gewerkelt hat. ■

Christoph meint:
*„Zwei Männer, die wissen, wie man gute Spiele abliefert! Mit dieser Konstellation sind die Weichen jedenfalls gestellt, um die **Super Smash Bros.**-Reihe auf Wii U und 3DS in die nächste Dimension zu bringen. Die kommenden Monate dürften jetzt für mühsame Kleinarbeit draufgehen: Welche Figuren muss man neu modellieren? Sollen Gastkämpfer aus anderen Serien mitwirken? Wie soll die Vernetzung zwischen beiden Konsolen funktionieren? Und dann die größte Hürde: Wer soll die zigtausend Objekte zu einem runden Gesamtkunstwerk verschmelzen? Liebe Entwickler, für die nächsten Jahre könnt ihr euch den Feierabend wohl abschminken!"*

REGGIE LÄSTERT ÜBER UNS GAMER

Wii U | 3DS Zocker-Wut: Das hat der Nintendo-Boss wirklich gesagt!

Reginald Fils-Aime, der Präsident von Nintendo of America, äußerte sich in einem Interview mit dem Onlinemagazin **Kotaku** zur Kritik an der diesjährigen E3-Pressekonferenz (der sich auch N-ZONE stellenweise anschloss). Reggie führt die Klage auf die hohe Erwartungshaltung der Fans zurück. Ferner bezeichnete er den Hunger der Zocker als „unersättlich" und beschwerte sich darüber, dass sich die Spieler nie mit dem zufriedengeben, was man ihnen bietet. „Jahrelang haben all diese Leute gefragt: Wo ist **Pikmin**? Wir geben ihnen nun **Pikmin** und sie sagen: War's das schon? Warum kommt da nicht noch mehr?" Der Nintendo-Boss redete sich in Rage: „Die Spieler sind häufig nicht in der Lage, das Potenzial einer Software zu erkennen, bevor sie es selbst gespielt haben. Als wir **Wii Fit** auf der Bühne gezeigt haben, was war denn die Reaktion? Sie war größtenteils ernüchternd, weil **Wii Fit** laut Meinung der Blogs nicht für Zocker gemacht ist. Und trotzdem hat es sich rund um die Welt 43 Millionen Mal verkauft." ■

Christoph meint:
*„Sorry, liebe Gamer: Ich muss dem Boss von Nintendo of America recht geben! Wir sollten uns nicht anmaßen, über bestimmte Spiele zu spotten, nur weil sie nicht unseren Vorstellungen entsprechen. Alles hat seine Liebhaber: **Wii Fit U**, **Pikmin 3**, ja sogar die Karaoke-Software **Sing**. Und das nächste **Resident Evil** kommt bestimmt."*

$UP€R MARIO: ZAHLEN WIR JETZT AUCH NOCH DRAUF?

3DS Satoru Iwata bittet die Spieler bei New Super Mario Bros. 2 zur Kasse!

Das gab's noch nie: Erstmals in der Geschichte von Nintendo-Spielen ist bei **New Super Mario Bros. 2** das Bezahlen mit dem Kauf des 3DS-Moduls noch nicht vorbei. Im Münzjagd-Modus, in dem man drei vorgegebene Levels durchläuft und dabei möglichst viele Goldtaler sammelt, wird man für neue Areale erneut zur Kasse gebeten. Dafür verspricht dieser Wettbewerb viel Spaß und Spannung, denn die Ergebnisse eures Speedruns werden über StreetPass übertragen. So misst man sich mit Leuten, denen man zum Beispiel beim Stadtbummel begegnet. Wie teuer die zusätzlichen Abschnitte werden, hat uns Nintendo zwar noch nicht gesagt – wir rechnen mit etwa zwei Euro pro Extra-Level. Steigt der Mario-Konzern jetzt also ins Geschäft mit herunterladbaren Zusatzinhalten ein? Für so manche Spieler wäre dies ein sehr schmerzhafter finanzieller Einschnitt. ■

Christoph meint:
*„Wer sich den Nintendo 3DS XL zulegt, muss für den Stromstecker dazu löhnen. Und wer sich **New Super Mario Bros. 2** zulegt, wird ebenfalls weitere Kohle lockermachen, wenn er auf Goldmünzenjagd gehen möchte. Ist das nicht paradox? Schließlich bezahlt man für ein 3DS-Spiel nicht etwa nur 79 Cent (wie bei iPhone-Software üblich), sondern satte 40 Euro. Das waren früher mal 80 Mark! Und dann soll ich für weitere Levels noch mehr berappen? Da schalte ich doch auf Durchzug!“*

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal geht's um die Vielzahl an Pokémon.

Ein alter Mann ist kein D-Zug – und erst recht keine wandelnde Wikipedia! Merkt euch das gefälligst, liebe Pokémon-Company, bevor ich euch mit meinem Gehstock besuche und euch beibringe, was 649 Schläge auf den Kopf sind. Denn so viele Pokémon gibt es mittlerweile. Wer soll sich die bitte schön alle merken? Ich garantiert nicht! Und dann diese Namen: „Schlukwech“ – das klingt eher wie ein Trunkenbold und nicht wie ein Pokémon. Auf meine alten Tage muss ich mir das nicht mehr antun – obwohl ich im Herzen immer noch ein Jungspund bin, aber das ist ja sowieso klar! Ach übrigens: Ich bin sozusagen die zweite Entwicklungsstufe von Donkey Kong, Jr. – quasi das hochgelevelte Original! Jawohl!

Bisasam, Bisaknosp, Bisaflor, Glumanda, Glutexto, Glurak, Schiggy, Schillok, Turtok … puh! Jetzt muss ich gaaaaanz tief Luft holen! Wie ihr seht, kann ich auf meine alten Tage immer noch die allerersten Pokémon – sortiert nach ihrer Abfolge im Pokédex – aufzählen. Sogar deren Attacken bringe ich locker zusammen, selbst wenn ihr mich nachts um 3 Uhr weckt. Ha! Das müssen mir die Flitzpiepen der N-ZONE-Redaktion erst einmal nachmachen (aber die kennen ja nicht einmal meinen größten Hit **Cranky Kong Country 4**!). **Pokémon** ist heute übrigens nix mehr für mich: 649 Monster möchte ich mir einfach nicht mehr merken – wobei ich es natürlich locker KÖNNTE, wenn ich nur WOLLTE!“

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer“? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

~~DEUTSCHLAND~~ ~~FRANKREICH~~ ~~ITALIEN~~ ~~SPANIEN~~ ~~AUSTRALIEN~~

WAS NUN, SEGA?

Der Sonic-Konzern zieht sich aus fünf Ländern zurück – Koch Media übernimmt bei uns.

Trauer in München: Sega Deutschland gibt es nicht mehr. Am Donnerstag, 28. Juni 2012 erreichte uns um 15.54 Uhr die Meldung zur Umstrukturierung von Sega of Europe. Doch nicht nur die Niederlassung in der Nähe des Rosenheimer Platzes ist mittlerweile Geschichte, sondern auch die Filialen in Frankreich, Italien, Spanien und Australien haben dicht gemacht. Damit zentralisiert der **Sonic**-Hersteller sein Europa-Geschäft mit drastischen Maßnahmen. Zwar bringt Sega weiterhin bekannte Marken à la **Sonic the Hedgehog**, **Total War**, **Football Manager** und **Aliens** als Disc in den Handel, allerdings übernimmt ab sofort Koch Media den Vertrieb. Zudem spielt die Herausgabe digitaler Software eine wesentlich größere Rolle als bislang. Wir gehen fest davon aus, dass künftig eine deutlich höhere Anzahl an Titeln im App Store von Apple, dem eShop von Nintendo und den Online-Märkten von Sony landen wird. ■

Christoph meint:
*„Es ist kaum vorstellbar, dass der kommende Wii-U-Actionhit **Aliens: Colonial Marines** ausschließlich als Download angeboten wird. Dafür ist die Zugkraft der Marke viel zu groß. Zudem würde wohl nur ein Bruchteil der potenziellen Interessenten knapp sechzig Euro dafür berappen, wenn sie gleichzeitig auf Verpackung und Handbuch verzichten müssten. Hingegen erscheint es sehr wohl realistisch, dass die **Super Monkey Ball**-Reihe verstärkt auf mobilen Geräten wie iPhone, PS Vita oder Nintendo 3DS fortgeführt wird, möglicherweise sogar ausschließlich im Digitalvertrieb. Dass die kompetenten Kollegen aus der Münchener Rablstraße woanders eine neue Anstellung finden, ist ihnen von Herzen zu wünschen.“*

Die Montage verrät mit einem Augenzwinkern: Sega-Titel werden künftig von Koch Media vertrieben.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

***Banjo-Kazooie 3** und **Donkey Kong Country 4** auf dem 3DS? Auch wenn ihr ungläubig den Kopf schüttelt, so wären beide Titel einst durchaus möglich gewesen. Gut informierte Kreise berichten, dass der frühere Edel-Entwickler Rare vor einiger Zeit dem Mario-Konzern die Entwicklung der eingangs erwähnten Titel anbot. Rare gehört zwar inzwischen zu Microsoft, doch für Handhelds dürfen die Briten weiterhin entwickeln, wie sie lustig sind. Damals wurden beide Projekte zugunsten von **Diddy Kong Racing DS** verworfen. Doch wer weiß: Vielleicht haben wir Glück und Rare beglückt uns auf dem 3DS mit neuen Spielen der lieb gewonnenen Helden …*

TOPS & FLOPS

GRIFFIG UND GUT

So muss ein anständiges Gamepad konstruiert sein: Der Wii U Pro Controller ähnelt zwar dem Eingabegerät der Xbox 360 ganz massiv, aber das ist in diesem Falle kein Nachteil. Im Gegenteil: Wir konnten uns beim Probespielen in München bereits davon überzeugen, dass sich vor allem Ego-Shooter mit dem griffigen Controller außergewöhnlich gut zocken lassen, etwa **ZombiU**.

POKÉMON-FIEBER

Für Thoralf Ringel aus Berlin, Nils Probst aus Köln und Steven Mao aus Hagen geht es bald auf große Reise: Die drei deutschen Fans haben die Vorrundenkämpfe überstanden und nehmen nun bei der **Pokémon**-Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaft auf Hawaii teil. Daumen drücken, damit sie Deutschlands Pokémon-Elite würdig und anständig vertreten!

WEGGEGEIZT

Sparwahnsinn bei Nintendo: Dem 3DS XL wird kein Ladekabel beiliegen, wie man es von Elektrogeräten in der Regel gewohnt ist. Die Strippe muss stattdessen separat dazugekauft werden. Wir stellen an dieser Stelle einen treffenden Vergleich zur Automobilbranche an: Wer löhnt beim Kauf einer Karre schon gern extra, damit der Benzintank mit an Bord ist? Immerhin dürften viele 3DS-Wiedereinsteiger das alte Modell noch besitzen.

FLIMMER-GRAFIK

Der hier abgedruckte Screenshot stammt tatsächlich unverändert aus dem Vorspann von **Enclave: Shadows of Twilight** für die Wii. Welcher Grafiker hat bitte schön derart geschlampt, dass die Darstellung so extrem verwaschen, grieselig und unsauber sein kann? Im Spiel selbst schaut **Enclave** zwar besser aus, aber auch nicht wirklich gut, um es höflich auszudrücken.

KEINE KARTEN

Viele Leser schrieben uns, wann die angekündigten **Kid Icarus: Uprising**-Karten (siehe Bild) endlich in den Handel kommen. Doch jetzt herrscht die traurige Gewissheit: Vorläufig gar nicht! Das bestätigte Panini-Sprecherin Sara Grandi auf Anfrage der Fan-Community. Ihre Antwort: „Zur Zeit und auf kurze Sicht sind sie (die Karten, Anm. d. Red.) für Ihr Land leider nicht verfügbar." – Hoffentlich sieht's mittelfristig anders aus!

RALPH REICHT'S

Wii I 3DS Wer mit Ekelechse Bowser in einer Selbsthilfegruppe landet, hat sicher ein großes Problem!

Ralph Reicht's ist der neue Animationsfilm von Pixar, kommt im Dezember in unsere Kinos und ist für Videospieler besonders interessant. Der namensgebende Held ist seiner Rolle als Videospiel-Bösewicht mehr als überdrüssig und sehnt sich nach mehr Anerkennung. Nachdem er in einer Selbsthilfegruppe mit Dr. Eggman und Bowser sein Herz ausgeschüttet hat, beschließt Ralph kurzerhand, in andere Spiele zu hüpfen, und bricht aus seinem 8-Bit-Zuhause aus. Dass es in der Videospielwelt dadurch zu ordentlichen Turbulenzen kommt, ist natürlich klar. So sorgt der Quereinsteiger unter anderem in **Metroid** für Trubel. Ob im Spiel zum Film ähnlich viele Klassiker und Charaktere der Videospielwelt ihr Stelldichein geben, ist ebenso unsicher wie eine Prognose über die Qualität des Spiels. Nur eines steht fest: Es wird ein klassischer 2D-Sidescroller! ■

Sebastian meint:

*„**Ralph Reicht's** wird sicher ein sehr lustiger Film. Allein die Auftritte von Bowser oder Samus Aran aus Metroid werden für Lacher sorgen. Die Trailer sehen auf jeden Fall spaßig aus und machen Lust auf mehr. Beim Spiel zum Film habe ich jedoch keine großen Erwartungen, denn die Vergangenheit hat leider zu oft gezeigt, wie lieblos Lizenzspiele meist hingeklatscht werden. Hoffen wir das Beste! Übrigens: Auf http://disney.go.com/wreck-it-ralph/ könnt ihr schon jetzt ein amüsantes Minispiel (siehe oben) zocken, das mich stark an **Donkey Kong** erinnert."*

WARUM ...

... BLEIBEN SO VIELE HERSTELLER DER GAMESCOM FERN?

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns der schwierigen Lage der Kölner Messe Gamescom.

NINTENDO

THQ

Einige von euch waren sicher schon einmal in Köln und haben auf der Gamescom schon weit vor Veröffentlichung Hand an die neuesten Spiele-Kracher gelegt. Auch dieses Jahr könnt ihr ab dem 16. August (einen Tag nach Messebeginn) in den heiligen Hallen der Kölner Messe einen Blick auf alle Neuheiten werfen. Auf alle Neuheiten? Nein, ein großes japanisches Unternehmen leistet es sich dieses Jahr, der Messe fernzubleiben – und ist dabei nicht alleine! Die Rede ist von Nintendo, das sich mit seiner Entscheidung zur Abstinenz in bester Gesellschaft mit Sega, THQ und auch Microsoft befindet. Doch was bewegt die Hersteller zu diesem Handeln? Schließlich ist Deutschland ein großer und vor allem zahlungskräftiger Markt!

SEGA

Zwischen Los Angeles und Tokio wird's knapp!

Hier spielen sicherlich viele Faktoren eine Rolle, doch die drei wichtigsten seien hier einmal herausgegriffen. Erstens: Die Gamescom ist wie jedes Jahr auf Mitte August terminiert. Das bedeutet, dass Deutschlands größte Videospiel-Messe genau zwischen dem Mega-Event schlechthin, der E3 im Juni in Los Angeles, und der für den asiatischen Markt wichtigen Tokyo Game Show im September liegt. Für Europa relevante Neuheiten werden häufig bereits um die E3 herum präsentiert, die großen Kracher selten auf der Gamescom angekündigt. Sie hat – vor allem aufgrund ihrer noch recht jungen Tradition – einfach (noch) nicht die ganz große Relevanz für die Hersteller.

Zweitens: Eine Messe bedeutet für die Unternehmen auch immer extreme Investitionen. Zwar sind die Zeiten vorerst vorbei, in denen Sony, Nintendo oder Microsoft schon mal zweistellige Millionenbeträge für eine Mega-Show in Los Angeles herausbliesen, doch auch heute noch ist der finanzielle Aufwand, um einen Messeauftritt zu organisieren enorm. Da überlegt man es sich zweimal, ob man den Kunden seine Produkte nicht auf anderem, günstigerem Wege präsentiert. Während Sony es sich – trotz hoher Verluste – auch dieses Jahr nicht nehmen lässt, Köln einen Besuch abzustatten, baut Nintendo auf seine **Nintendo Direct**-Shows. Auch Microsoft will seine Produkte eher auf kleineren Hausmessen präsentieren und bleibt sogar der Tokyo Game Show fern.

Dritter und letzter Punkt unserer kleinen Aufzählung ist ein gern übersehener, doch einleuchtender Fakt. Es gibt schlicht nicht viel zu zeigen! Die aktuelle Konsolengeneration erreicht langsam das Ende ihres Lebenszyklus. Nintendo bringt Ende des Jahres die Wii U, Sony und Microsoft werden nächstes Jahr mit ihren (offiziell noch nicht angekündigten) Konsolen folgen. Große Projekte für die aktuellen Disc-Schleudern sind rar und in die kommenden Mega-Projekte wollen die Hardware-Riesen verständlicherweise noch keinen Einblick gewähren. Wer also auf eine Mega-Show hofft, der sollte sich zweimal überlegen, ein Ticket für Köln zu lösen. Alle, die sich auf Spiele der teilnehmenden Hersteller freuen, werden jedoch wie jedes Jahr nicht enttäuscht werden! ■

MICROSOFT

AUCH SONYS BOSSE MÜSSEN DEN GÜRTEL ENGER SCHNALLEN

Sparzwang bei Sonys Topmanagern!

Sony hat es zur Zeit alles andere als leicht: Der japanische Elektronik-Riese (einst bekannt und geschätzt für Walkman, PlayStation, Handys) steckt zum wiederholten Male tief in den roten Zahlen (4,7 Mrd. Euro Verlust im vergangenen Geschäftsjahr) und muss nun entsprechend reagieren. Klar, dass da als Erstes Stellen gestrichen werden, nämlich 10.000 weltweit. Doch auch das Spitzenmanagement des PlayStation-Konzerns um Sony-Boss Kazuo Hirai zieht die Konsequenzen und verzichtet auf Bonuszahlungen. Auch Howard Stringer, selbst langjähriger Sony-Chef, wird seinen Bonus zurückgeben. Um aus den Miesen herauszukommen, will sich Sony zudem verstärkt auf seine Paradedisziplinen, den Mobilfunksektor, Kameras und Videospiele konzentrieren. Zuletzt hatten aufstrebende Firmen wie Apple und Samsung der einstigen Branchen-Triebkraft den Rang abgelaufen! ■

Sebastian meint: *„Stellenkürzungen sind ja nun wirklich nichts Neues in der Wirtschaft. Schon Nintendo-Boss Satoru Iwata kündigte vor gut einem Jahr an, auf die Hälfte seines Gehalts zu verzichten (Bonuszahlungen ausgenommen – die landen Medienberichten zufolge nach wie vor in seinem Geldbeutel). Dieses Beispiel zeigt: Die Topmanager der japanischen Unternehmen setzen den Rotstift nicht nur bei den Mitarbeitern an, sondern auch bei sich selbst – ein, wie ich finde, richtiger Akzent! Aus der Sicht der Konzerne oft nötig, sind sie natürlich deshalb nicht minder bitter für die Mitarbeiter. Da ist es doch ein gutes Zeichen, dass sich die Führungsriege von Sony dazu durchringen konnte, selbst Einschnitte hinzunehmen. Zugrunde gehen werden die Manager daran sicher nicht und es ist ein Zeichen an die Belegschaft: ‚Wir schnallen ebenfalls den Gürtel enger!' Wie hoch die Kürzungen ausfallen werden ist nicht bekannt. Das richtige Signal ist damit jedoch in jedem Fall schon einmal gegeben. Ich hoffe, dass die Maßnahmen greifen – immerhin geht es hier nicht zuletzt um Tausende Arbeitsplätze. Bei Sony könnte es langfristig betrachtet sogar ums nackte Überleben gehen."*

MIYAMOTOS (W)IRRE SHOOTER-PLÄNE

Einmal Ego-Shooter und zurück: Der Großmeister der Videospiele widerspricht sich selbst.

„Ehrlich gesagt würde ich ja schon gerne einen First-Person-Shooter machen – aber mir fehlt dafür die Zeit!"

Zitat: Miyamoto im Gespräch mit dem Online-Magazin Kotaku

„Mich beunruhigt, dass Waffen in Videospielen immer mehr an Bedeutung gewinnen. Sorge bereitet mir dabei, dass vor allem junge Leute solche Spiele konsumieren!"

Zitat: Miyamoto im Gespräch mit dem Online-Magazin IGN

Christoph meint: *„Ja was denn nun, Herr Miyamoto? Ich weiß, dass Sie eine Fülle an Ideen für alle erdenklichen Spielegenres haben. Ihr Vorrat ist bestimmt so unerschöpflich, dass er für viele weitere Generationen an Entwicklern reichen sollte. Aber einen Ego-Shooter aus Ihren Händen, den kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen.".*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

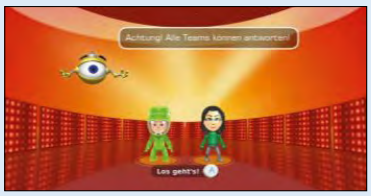
MONSTER 4X4 3D (3DS)

Eigentlich würden wir gerne schreiben, dass dieses Spiel zumindest für Gelegenheits-Raser interessant ist und für ein kleines Rennen zwischendurch durchaus Spaß macht. Doch **Monster 4x4 3D** ist leider alles andere als ansprechend und derart lieblos programmiert, dass wir an dieser Stelle eindringlich vom Kauf abraten. Das beginnt schon bei der Menüführung, die unlogisch ist und bei der man froh sein kann, wenn man sich einigermaßen schnell durch die Einstellungen klicken kann. Denn das Spiel ruckelt und zuckelt an allen Ecken und Enden. Schlechte Bildwiederholungsraten und armselige Grafik sind bei Niedrigpreis-Spielen zwar nicht so ungewöhnlich, doch was einem hier geboten wird, ist wirklich frech und erinnert an eine Diashow. Auf der Strecke angekommen, geht es durch 15 Rennen, in denen man Boosts, einen Eisangriff, Raketen oder Schutzschilder einsetzen kann. Nur drei Rennstrecken, ein fehlender Online-Modus und etwa eine Stunde Gesamtspielzeit sind einfach nicht gutzuheißen. Kauft euch lieber ein Ticket für eine Monster-Truck-Show!

ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN (3DS)

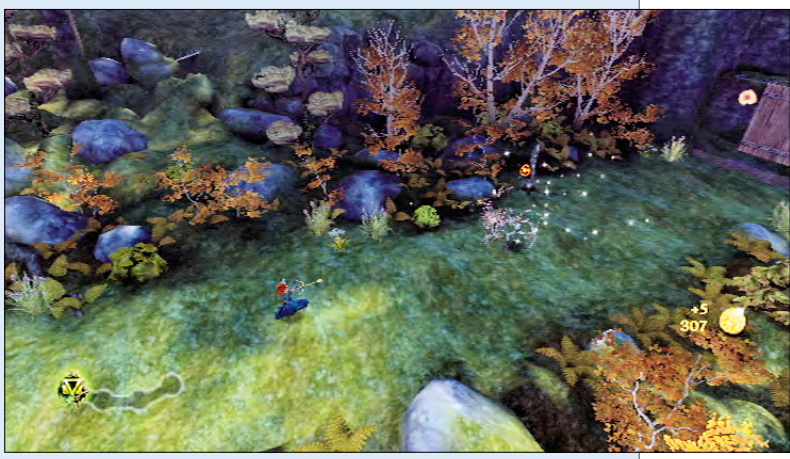
Die Helden aus **Ice Age 4** – darunter Faultier Sid, das auch im Spiel von Otto Waalkes gesprochen wird – treffen zusammen und zwei Gruppen streiten sich um einen Obstkorb beziehungsweise eine riesige Eichel, in die Obst gelegt wurde. In mehreren Minispielen tretet ihr nun gegen eure feindliche Gruppe an – das Ganze nennt sich dann „arktische Spiele“. Leider sucht man hier vergeblich nach guter Steuerung und die Filmsequenzen zwischen den einzelnen Minispielen machen den Hauptteil des Storymodus aus, der insgesamt nur etwa 15 Minuten dauert. An dem albernen Schabernack werden aber wohl nur große Fans der Filmvorlage ihren Spaß haben.

QUIZ PARTY (Wii)



Nintendo hat überraschend für den 13. Juli 2012 ein neues Wii-Spiel angekündigt, um den Sommer zu überbrücken. Auf einer Presseveranstaltung durften wir **Quiz Party** schon einmal erproben – und sind hin- und hergerissen. Einerseits besticht das Spiel durch seine extrem einfachen Spielregeln: Ihr müsst beispielsweise ein Lied erkennen, das euch vorgespielt wird, oder bekommt vier Länder gezeigt und müsst erraten, um welchen Staat es sich handelt. Das Ganze hat durchaus Charme, vor allem da ihr euch zu Teams verbünden könnt, und erinnert stark an herkömmliche Brettspiele – nur eben mit dem Unterschied, dass sich das Geschehen stets auf dem Bildschirm abspielt. Die fade Präsentation ist allerdings ein großer Minuspunkt, zudem dürfte der Langzeitspaß nicht allzu hoch ausfallen. Nur was für echte Quiz-Liebhaber!

MERIDA (Wii)



Begleitet die mutige Heldin durch die geheimnisvolle Welt und helft ihr, einen Fluch zu brechen, der ihre Mutter in einen Bären verwandelt hat. Dabei kämpft ihr tapfer mit einem Schwert und mit Pfeil und Bogen. Klar, dass dabei hektische Fuchteleinlagen mit der Wii-Fernbedienung nicht zu kurz kommen – wem’s gefällt … Inhaltlich handelt es sich um ein schön inszeniertes Fantasy-Abenteuer mit guter Grafik, schönem Charakter- und Gegnerdesign und angemessener, gut funktionierender Steuerung für die angestrebte Altersgruppe. So richtig überzeugte konnte uns **Merida** aus Sicht eines Vollblut-Zockers zwar nicht, doch für jüngere Disney-Fans ist das Spiel durchaus tauglich. Aber bedenkt, dass es Hunderte bessere Genre-Vertreter gibt, etwa die Referenz **Zelda: Twilight Princess**.

ES SCHEITERTE AN 10 MILLIONEN!

Wii U Schock: Darum hat Nintendo Eternal Darkness 2 gestrichen!

Vor einigen Ausgaben berichteten wir noch darüber, dass Silicon Knights mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit an der Fortsetzung des Grusel-Adventures **Eternal Darkness** (GameCube, 2002) arbeitet. Schließlich schürte Denis Dyack, Studioboss von Silicon Knights, die Gerüchteküche selbst massiv an, indem er immer wieder in Interviews davon sprach, an einer bekannten Marke zu arbeiten. Da wusste jeder sofort: Das kann nur **Eternal Darkness** sein! Jetzt wurde bekannt: Das weltweit beliebte Spiel befand sich tatsächlich in der Mache, und zwar für die Wii U – aber das Projekt wurde mittlerweile schon wieder eingestellt! Schuld daran ist eine zähe Gerichtsverhandlung des Entwicklers gegen Epic Games, in der es um die Verwendung der Unreal Engine geht. Die Justiz entschied: Silicon Knights verliert den Prozess und wird zur Zahlung von 10 Millionen US-Dollar verdonnert! Diese Summe hätte nun offensichtlich Nintendo bezahlen sollen. Das war dem japanischen Videospielkonzern wohl zu viel Kohle – daher trat er jetzt vom **Eternal Darkness 2**-Vertrag zurück! ■

Christoph meint:

*„Wie wäre Nintendos E3-Pressekonfernz wohl bei den Fans angekommen, wäre das Grusel-Adventure für die Wii U gezeigt worden? Vermutlich viel positiver! Doch die Schlappe zeigt, dass es meistens besser ist, in Interviews den Mund zu halten, als Interna nach außen zu tragen, die nicht für die Öffentlichkeit gedacht sind, bevor ein Projekt wirklich spruchreif ist. Die Hoffnung stirbt zwar bekanntlich zuletzt, aber ich gehe nicht mehr davon aus, dass wir **Eternal Darkness 2** jemals zu Gesicht bekommen. Sogar das vollständige Aus für Silicon Knights (bekannt auch durch **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** oder **Lair**) ist für mich vorstellbar.“*

VORTEIL MARIO!

3DS Seid ihr bereit für das ultimative Sommer-Event?

Ihr zählt euch zu den besten **Mario Tennis Open**-Spielern Deutschlands? Ihr wollt Spaß haben, euch mit anderen N-ZONE-Lesern messen und nebenbei mit etwas Glück und Talent noch ein paar Preise abstauben? Dann müsst ihr unbedingt bei unserem **Mario Tennis Open**-Turnier mitmachen! Wir lassen abermals 32 Spieler gegeneinander antreten und belohnen die besten Leser – in Zusammenarbeit mit Nintendo of Europe – mit hochwertigen Sachpreisen. Im Einzelnen winken den drei Höchstplatzierten folgende Prämien:

1. Platz: Drei 3DS-Titel nach Wahl, eine **Mario Tennis Open**-Filztasche, ein -Screencleaner, ein -Kugelschreiber, ein -Standee

2. Platz: Zwei 3DS-Titel nach Wahl, ein -Screencleaner, ein -Kugelschreiber, ein -Standee

3. Platz: Ein 3DS-Titel nach Wahl, ein -Screencleaner, ein -Kugelschreiber, ein -Standee

Wenn ihr euch zum Turnier anmelden wollt, besucht unsere Seite „N-ZONE-Superliga“ auf Facebook und hinterlasst einen Kommentar, dass ihr dabei sein wollt. Wir suchen zufällig die 32 Teilnehmer aus und verraten dann alles Weitere zum Ablauf! ■

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

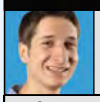
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 19. AUGUST 2012/2012

Wii U	**New Super Mario Bros. U**	2012	Jump & Run
3DS	**New Super Mario Bros. 2**	17. August 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario: Sticker Star**	Winter 2012	Rollenspiel

Keinen Grund zu klagen haben Mario-Fans, die in den kommenden Monaten bestens mit Nachschub versorgt werden. Bereits im August erwartet uns **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS, bis zum Ende des Jahres soll zudem das lang erwartete **Paper Mario** für den 3D-Handheld erscheinen. Und auch auf der Wii U wird unser aller Liebling von Anfang an im **New Super Mario Bros. U** mitmischen. Kein Wunder, dass Mario weiterhin die Most-Wanted-Charts anführt – auch ohne sensationelle Neuankündigungen für die Wii U!

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)



Drei Stages im neuen **New Super Mario Bros. U** für die Wii U haben gereicht, um uns auf das Spiel megaheiß zu machen!

1 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Winter 2012

2. NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)

2 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	17. August 2012

3. ZOMBIU (Wii U)

4 ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	Winter 2012

4. PIKMIN 3 (Wii U)

5 ▲		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

5. GAME & WARIO (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Winter 2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2012

Wie Nintendo-Star Mario lassen sich auch die Pokémon derzeit nicht lumpen und landen erneut auf dem starken 2. Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts. Hier gab's zuletzt eine Menge (Neu-) Ankündigungen, die unser **Pokémon**-Experte Max für euch in einer Reportage auf der Seite 42 dieser Ausgabe zusammengefasst hat.

DS	**Pokémon Conquest**	27. Juli 2012	Rollenspiel
DS	**Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2**	12. Oktober 2012	Rollenspiel
3DS	**Pokédex 3D Pro**	2012	Anwendung
DS	**Pokémon Tasten-Abenteuer**	September 2012	Geschicklichkeit
DS	**Pokémon Traumradar**	12. Oktober 2012	Geschicklichkeit

3 PIKMIN 3

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2012

Nach der Ankündigung eines neuen **Pikmin**-Spiels für die Wii U war es bis zur diesjährigen E3-Messe in Los Angeles eher still um die kleinen quirligen Wesen, dann endlich durften wir selbst Hand an den dritten Teil anlegen. Unsere Eindrücke waren durchaus positiver Natur – und auch bei den N-ZONE-Lesern kommt das dritte **Pikmin** klasse an!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

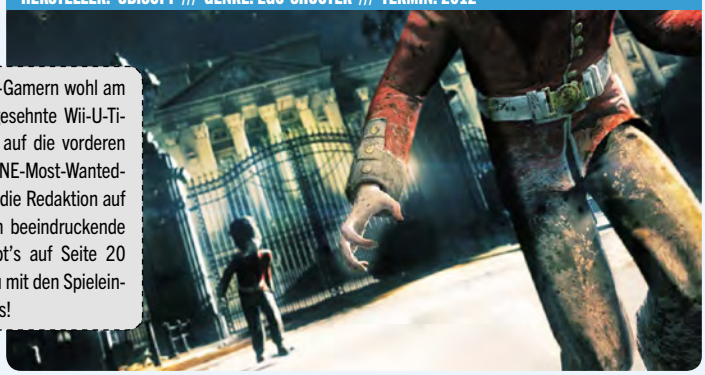
4 LUIGI'S MANSION

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2012

Mittlerweile hat das gesamte Team die Fortsetzung von **Luigi's Mansion** mit dem Untertitel **Dark Moon** anspielen können. Brandneue Eindrücke, die wir während eines Nintendo-Wii-U-Events gewinnen konnten, findet ihr ab der Seite 40 dieser N-ZONE-Ausgabe.

5 ZOMBIU

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 2012



Der von den Core-Gamern wohl am heißesten herbeigesehnte Wii-U-Titel schafft es bis auf die vorderen Ränge der N-ZONE-Most-Wanted-Charts. Weil auch die Redaktion auf die atmosphärisch beeindruckende Ballerei steht, gibt's auf Seite 20 eine XXL-Vorschau mit den Spieleindrücken des Teams!

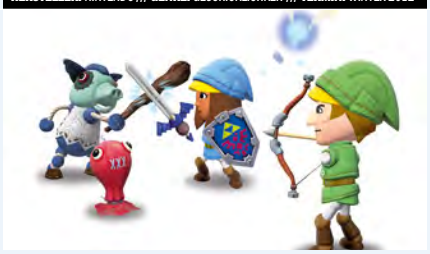
6 GAME & WARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012

Wirkt harmlos, sieht harmlos aus und macht trotzdem einen Riesenspaß! Auch wenn **Game & Wario** bislang nur ein Arbeitstitel ist und wir nur vier der vielen Wii-U-Minigames selbst ausprobieren durften, sind wir von der Redaktion – wie auch viele unserer Leser – trotzdem scharf auf dieses Game!

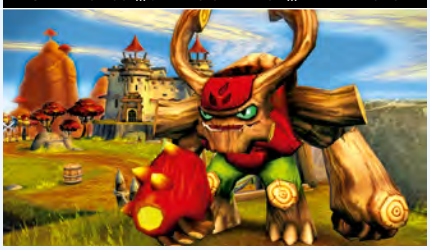
7 NINTENDO LAND

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** WINTER 2012



8 SKYLANDERS: GIANTS

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** HERBST 2012



9 FIRE EMBLEM: AWAKENING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE/RPG /// **TERMIN:** 2013

10 MICKY EPIC 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: DISNEY INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 17.NOV. 2012

NEUES AUS GROSSOSTHEIM

Text | Christoph Kraus

Ein fetter 3DS ohne Stromkabel, Neues aus dem Pilzkönigreich und ein großer Batzen Kleinkram: Das war Nintendo Direct!

Originalgröße

Diese Meldung vom 22. Juni 2012 schlug ein wie eine Bombe: Nein, wir meinen nicht Thomas Gottschalks Entscheidung, künftig als **Supertalent**-Juror neben Dieter Bohlen aufzutreten, sondern die Ankündigung des 3DS

XL. In den frühen Morgenstunden des eben erwähnten Freitags präsentierte Satoru Shibata, der Präsident von Nintendo of Europe, ein überdimensioniertes Modell der aktuellen Mobilkonsole (siehe Bild) – und zog bei dieser Gelegenheit gleich noch ein paar Spiele-Neuheiten aus dem Hut. Die sogenannte **Nintendo Direct**-Show wurde nicht etwa aus dem fernen Japan gesendet, sondern teilweise aus Großostheim, einem bayerischen Dorf an der Grenze zu Hessen, in dem sich Buchhaltung und Lager der europäischen Nintendo-Filiale befinden. Doch warum entschied sich das Unternehmen für solch eine überraschende Enthüllung eines neuen Konsolenmodells? Weshalb hielt man sich im Vorfeld so bedeckt darüber, vor allem angesichts der kaum einen Monat zurückliegenden E3-Messe? Werden wir künftig häufiger solche Hauruck-Premieren erleben? Und was kann der Maxi-3DS überhaupt? N-ZONE geht auf den folgenden vier Seiten all diesen Fragen auf den Grund.

Satoru Shibata, der Präsident von Nintendo of Europe, begrüßt die Zuschauer aus der Großostheimer Lagerhalle.

Dickes Ding

Lassen wir zunächst die Fakten für sich sprechen: Der Nintendo 3DS XL ist schon ab dem 28. Juli 2012 in den Farben Silber-Schwarz, Blau-Schwarz, und Rot-Schwarz erhältlich, der Preis beläuft sich auf ungefähr 200 Euro – somit ist er knapp 40 Euro teurer als das Original. Die Mehrkosten erscheinen uns jedoch fair, wenn man bedenkt, dass der obere Bildschirm des neuen Geräts satte 4,88 Zoll misst (bisher: 3,53 Zoll), der untere 4,18 Zoll groß ist (bisher: 3,02 Zoll) und die Akkulaufzeit trotzdem wie bislang dreieinhalb bis sechseinhalb Stunden beträgt. Zudem umfasst die beiliegende Speicherkarte 4 Gigabyte – früher passte nur die Hälfte drauf, nämlich 2 Gigabyte. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Ob Menügestaltung, Tastenanordnung, Touchpen-Design – „Evolution statt Revolution" lautet die Devise. Zwei klitzekleine Änderungen sind uns jedoch schon jetzt aufgefallen: Einerseits sind die Tasten Select, Start und Home jetzt richtige Knöpfe (keine eingelassenen Druckflächen mehr), andererseits spart sich Nintendo die grüne Leuchte, die anzeigt, ob die aktuell laufende Software 3D-Effekte darstellen kann. Es lässt sich allerdings freilich darüber streiten, ob diese LED überhaupt jemand vermissen wird – schließlich befindet sich der 3D-Schalter bei den meisten Zockern ohnehin stets am Anschlag.

Kabel weggegeizt

Doch es gibt auch Anlass für starke Kritik, denn nicht alles, was man unbedingt zum Spielen benötigt, liegt der Konsole bereits ab Werk bei: Ausgerechnet das Stromkabel ist nur gegen Aufpreis erhältlich! Nintendo weist schon auf der Vorderseite der 3DS-XL-Verpackung darauf hin, dass die Strippe nicht zum Lieferumfang gehört, sondern gegen Bares dazugekauft werden muss. Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel kostete das offizielle 3DS-Netzteil zwar lediglich acht Euro. Dennoch ist es für uns etwas befremdlich, dass ein so wichtiges Zubehör nicht von vornherein dabei ist. Nintendo begründet die Entscheidung damit, dass die meisten Käufer sowieso schon den alten 3DS besitzen und daher nicht mehr unbedingt Bedarf an weiterem Ballast im Spieleregal haben. So kann man's natürlich auch sehen … Für uns ist das eingesparte Stromkabel jedoch nicht nachvollziehbar. Viele Leser sehen es genauso, wie die zahlreichen Zuschriften zum Thema belegen.

Die matte Oberfläche sieht viel weniger edel aus als beim ursprünglichen 3DS-Modell.

DER NINTENDO 3DS XL IM PRAXISTEST

Kurz vor Redaktionsschluss haben wir den 3DS XL in die Finger bekommen. Hier kommt unser Fazit!

Der 3DS XL kann alles, was schon das alte Modell draufhatte, und besticht darüber hinaus mit deutlich größeren Bildschirmen. Dadurch ist die Konsole aber auch schwerer und wirkt viel klobiger. Die matte Oberfläche sieht für unseren Geschmack zudem nicht so edel aus. Wir wollten noch unbedingt wissen, wie leicht man seine gesamten Spieldaten vom alten 3DS auf die XL-Variante kopieren kann,

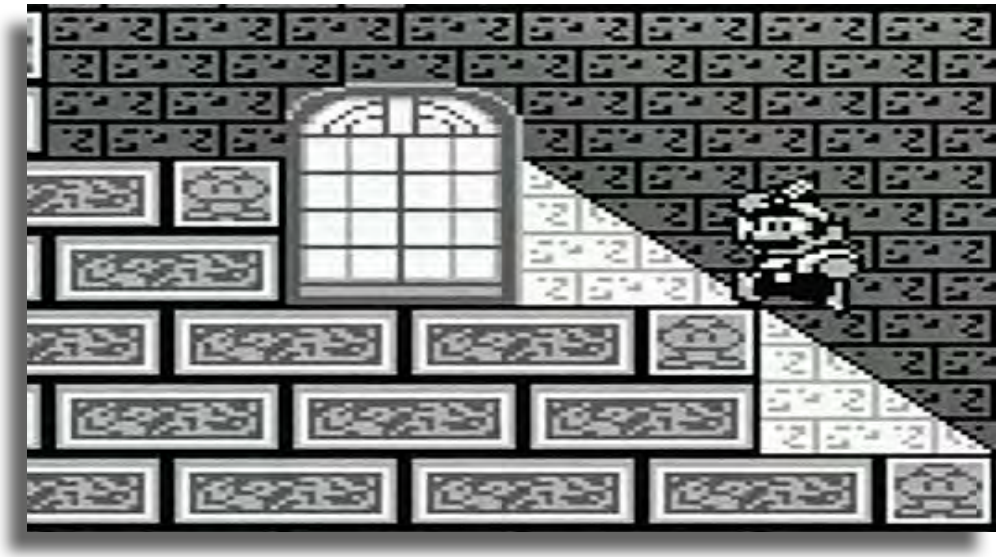
und haben es mit einem USB-Kartenleser selbst ausprobiert – ohne Erfolg! Nintendo kündigte aber an, einen Extra-Kanal im eShop bereitzustellen, damit sich Daten leicht übertragen lassen. Dieser war zum Zeitpunkt unseres Praxistests allerdings noch nicht verfügbar.

PRO

- Scharnier mit 2 Feststellpunkten
- Liegt gewohnt gut in der Hand
- Mega-Bildschirm
- 4-GB-SD-Card liegt bei
- Datentransfer via Extra-Kanal

CONTRA

- Kein Ladekabel im Lieferumfang
- Grobschlächtiges Designn
- Sehr schwer



Ausgewählte eShop-Spiele gibt's jetzt mit Sommer-Rabatt, etwa **Super Mario Land 2**.

Überraschung: **Freakyforms Deluxe** kommt Ende Juli heraus – als 3DS-Vollpreistitel.

Für wen gemacht?

Dass die Ankündigung des 3DS XL gerade jetzt erfolgt, ergibt durchaus Sinn: Wer das herkömmliche Modell bereits sein Eigen nennt, braucht die überarbeitete Fassung zwar nicht unbedingt, kann aber problemlos umsatteln (schließlich sollen sich Spieldaten auf andere 3DS-Konsolen übertragen lassen). Zudem wird sich garantiert kein Frühkäufer veräppelt vorkommen, weil der 3DS ein Jahr und drei Monate nach Markteinführung überarbeitet wird. Dass dies früher oder später passieren würde, war ohnehin so gut wie sicher. Nur wann es eben geschehen würde, stand noch bis vor Kurzem offen. Man stelle sich übrigens vor, wenn Nintendo keinen 3DS XL präsentiert hätte, sondern eine kompakte Version des altbekannten Geräts – möglicherweise mit zweitem Schiebe-Pad, schärferem Bildschirm, besserem Betrachtungswinkel und neuen Funktionen, die zum Zocken neuer Software unerlässlich sind. Wie hätten die Fans wohl darauf reagiert? Vermutlich nicht gerade mit Begeisterung – schließlich hätte ihnen eine solche Konsole vor Augen geführt, dass sie jetzt ein angestaubtes Modell besitzen, das bald vom Markt genommen wird. Stattdessen fährt Nintendo die Zwei-Konsolen-parallel-Strategie: Sowohl der allseits bekannte 3DS als auch die XL-Variante werden nebeneinander angeboten – wie es einst auch schon beim DSi und beim DSi XL war. Dagegen ist nichts einzuwenden, schließlich ist es bei Handys, iPods, Fernsehern und anderen Geräten üblich, dass es sie in verschiedenen Produktversionen gibt. Warum sollte sich Nintendo das nicht zum Vorbild nehmen?

Comeback der Prügelbrüder

Eine weitere Meldung sorgte am eingangs erwähnten 22. Juni 2012 für Furore: **Super Smash Bros.** befindet sich bei namhaften Entwicklern aus dem Hause Bandai Namco Games in der Entwicklung, zudem fungiert Masahiro Sakurai als Produzent. Das Überraschende dabei: Das Spiel kommt sowohl für Wii U als auch für 3DS heraus – allerdings wird wohl noch viel Wasser den Rhein hinabfließen, ehe wir mit handfesten Fakten rechnen dürfen. Jedoch hat bestimmt schon die alleinige Aussicht auf zwei miteinander verwobene Serienableger einige treue Fans höchst erfreut.

Termindruck?

Dass Nintendo wenige Wochen nach der Videospielmesse E3 nicht erneut eine gigantische Bandbreite an neuen Spielen vorstellen kann, liegt auf der Hand: Wo sollen diese schließlich in der Kürze der Zeit herkommen? Deshalb stellte der Konzern in der **Nintendo Direct**-Show lediglich a) Veröffentlichungstermine bereits angekündigter Spiele, b) Titel der Güteklasse II und c) eShop-Software vor. Ein Beispiel: Dass Professor Layton irgendwann neue Rätsel in Europa lösen würde, war absehbar. Dass er dies schon dieses Jahr tut, ist hingegen eine neue Erkenntnis. So schlägt **Nin-**

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Das ging aber überraschend fix"

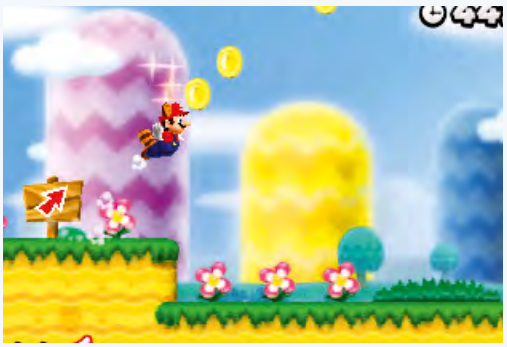
In der letzten N-ZONE stellte ich noch überrascht die These auf, dass wohl auf absehbare Zeit kein überarbeitetes 3DS-Modell auf den Markt kommt. Und jetzt das! Zweifellos ist der 3DS XL eine sinnvolle Markenergänzung und kommt zu einer Zeit auf den Markt, in der sich viele Zocker nach einer neuen 3DS-Produktvariante sehnen: Sie haben aus der Erfahrung in der Vergangenheit gelernt und insgeheim schon vermutet, dass der 3DS bald überarbeitet wird. Die XL-Konsole könnte nun dafür sorgen, dass Interessenten, die mit dem Konsolenkauf noch gewartet haben, das Geld jetzt freigiebig lockermachen – schließlich ist damit zu rechnen, dass das Gerät auch langfristig das Nonplusultra bleibt. Dennoch ist das alte Modell für mich wertiger, kompakter und somit mitnehmtauglicher.

Der Vergleich zeigt, wie groß die XL-Konsole im Vergleich zum 3DS ist.

2012: EIN (VERFRÜHTER) RÜCKBLICK

**Wann kündigt Nintendo welche Produkte an?
Und warum geschieht dies immer überraschender?**

05. bis 09. März 2012: In all den Vorjahren hat Nintendo auf der Game Developers Conference stets ein heißes Spiel vorgestellt – 2011 beispielsweise **Super Mario 3D Land** unter dem damaligen Arbeitstitel Super Mario. Doch heuer zauberte Satoru Iwata (siehe Bild) nichts dergleichen aus dem Hut.



21. April 2012: Na so was! Völlig überraschend kündigte Nintendo an diesem Tag die Fortsetzung von **New Super Mario Bros.** für den 3DS an. Verwunderlich daran ist die Tatsache, dass sich das Spiel schon vier Monate später im Handel befinden wird. So kurzfristig wurde vorher selten ein Titel gezeigt.

05. bis 07. Juni 2012: Die E3-Messe gehört seit den Neunzigern zu einer festen Institution für Fachbesucher, Journalisten und Fans gleichermaßen – schließlich werden dort traditionell während aufsehenerregender Pressekonferenzen die ganz heißen Eisen gezeigt, so auch letzten Monat. Sebastian war für N-ZONE in Los Angeles dabei und hat sich alle Trends ganz genau angesehen.

Beim genauen Hinsehen entdeckt man recht große Pixel, die etwas unschön wirken. Wer **Metal Gear Solid** spielt, der kann hier und da den Treppcheneffekt entdecken.

Kollegin Julia schätzt die gute Handhabung des Nintendo 3DS XL.

tendo Direct gekonnt eine Brücke zwischen den publikumsträchtigen Fachmessen (E3, Games Developers Conference). Denn wer will schon immer ein Jahr auf Neuheiten warten? Na also! Nebenbei enthüllte der Konzern neue Nischentitel, etwa **New Art Academy** oder **Freakyforms Deluxe: Deine Geschöpfe, quicklebendig**. Beide Titel kommen schon am 28. Juli heraus – so kurzfristig wurden Spiele selten angekündigt. Wir erinnern uns an Zeiten, in denen wir drei Jahre lang mit winzigen Informationshäppchen versorgt wurden – die scheinen jedoch endgültig passé … Wann gibt's wieder was Neues aus Großostheim? ■

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Nintendo hat uns alle überrascht!"

Ich rate allen Spätkäufern ganz klar zum 3DS XL. Mit zwei Ausnahmen: Wer auf Hochglanzverarbeitung steht, greift angesichts der matten Oberfläche des großen Bruders lieber zum Ursprungsmodell. Das neue, matte Design hat aber wohl einen entscheidenden Vorteil: Bei verschwitzten Händen ist der Handheld deutlich angenehmer zu halten. Dazu stößt mir eine Sache besonders bitter auf: Warum zum Geier hat der überarbeitete 3DS kein zweites Schiebe-Pad spendiert bekommen?! Stattdessen wird fast im gleichen Atemzug ein passender Analogstick-Adapter angekündigt. Wie es mir scheint, hebt sich Nintendo das integrierte zweite Schiebe-Pad für das nächste Update auf. Aber der 3DS XL ist zweifellos ein schickes Ding, keine Frage.

Herr der Zombies: Guillaume Brunier arbeitet als Produzent an **ZombiU** und hat offensichtlich viel Spaß dabei.

Stadtrundfahrt: **ZombiU** spielt im postapokalyptischen London. Viele der realen Sehenswürdigkeiten und Attraktionen besucht ihr auch im Spiel.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2012

ZOMBIU
DIE THEORIE

Text | Sebastian Stange

Auf der Spielemesse E3 hatten wir die Gelegenheit, ausführlich mit dem Macher des cleveren Survival-Shooters ZombiU zu sprechen.

N-ZONE: Das Spiel hat sich krass verändert. Letztes Jahr hieß es noch Killer Freaks from Outer Space – mit Massen von Aliens als Gegner und nun das: Zombies!

Brunier: Nachdem wir uns länger mit dem Wii-U-Controller beschäftigt hatten, erkannten wir, wozu er gut ist und wozu nicht. Und wir wollten, dass die Spieler wirklich mit dem Controller interagieren müssen und dass das Spaß macht! Die Aliens im ursprünglichen Konzept waren sehr schnell und das hat nicht gut zu dem gepasst, wozu wir den Controller nutzen wollten. Wir haben etwa eine Scanfunktion, die beim Erkunden hilft, und wir haben diese Armbrust, die aber nicht gut gegen schnelle Feinde geeignet ist. Daher entschieden wir uns für eine andere Art von Gegnern – langsame Gegner. Da passen halt Zombies! Die ganz normalen Zombies im Spiel sind also recht langsam unterwegs. Allerdings haben wir auch einige, die richtig fix auf euch zusprinten!

N-ZONE: Wie ist das Spiel aufgebaut? Gibt es klassische Missionen und Levels? Macht ihr etwas völlig Abgedrehtes? Oder macht ihr irgendetwas dazwischen?

Brunier: Es ist etwas dazwischen. Zunächst einmal zur Story: Die handelt davon, dass sich in London diese Zombie-Plage ausbreitet – aus welchen Gründen auch immer. Der Hauptcharakter unseres Spiels ist jemand, den ihr nie selbst steuern oder sehen werdet. Es ist ein Untergangsfanatiker. Er hat stets daran geglaubt, dass die Welt zu seinen Lebzeiten untergeht, und er hat sich darauf vorbereitet! Er hat Lebensmittelvorräte angehäuft, ist gut ausgerüstet und weiß, sich gegen die Zombies zu wehren. Solche Typen gibt es übrigens auch im richtigen Leben! Er ist also der wichtigste, allgegenwärtige Charakter des Spiels. Er hat sich in der Londoner U-Bahn verschanzt und versammelt die Überlebenden der Katastrophe um sich. Er lockt sie zu sich und gibt vor, ihnen helfen zu wollen. In Wirklichkeit nutzt er sie aber auch irgendwie aus. Im Spiel steuert man nun diese Überlebenden. Wenn man richtig clever und geschickt ist, kann man das Spiel mit dem ersten dieser Überlebenden, nennen wir ihn Owen, durchspielen! Wenn man aber als Owen stirbt, wird man ihn nie wieder sehen. Er wird zum Zombie und irrt in der Welt umher. Die einzige Möglichkeit, ihn erneut zu treffen, ist mit dem nächsten Überlebenden, nennen wir sie Lucy, loszuziehen, Zombie-Owen zu finden, ihn zu töten und das Zeug aus seinem Rucksack zurückzukriegen.

Ihr seht also: Jedes Leben, das man im Spiel verbraucht, ist auch wirklich ein Leben. Man verliert tatsächlich eine Person. Wir haben natürlich auch Missionen! Euer Auftraggeber wird sagen: „Geh mal dorthin, weil ich Treibstoff brauche“ oder „Das Essen geht zur Neige, wir brauchen mehr!“ Wir haben also einen Auftrag und erledigen ihn mit Lucy. Lucy geht los, sie bekämpft Zombies und sie erkundet neue Gebiete und schließlich findet sie eine Schlüsselkarte. Sie kommt zurück. Auf dem Rückweg wird sie von den Zombies überwältigt– sie ist verloren! Also zieht der nächste Charakter los und euer Auftraggeber sagt: „Ich brauche diese Schlüsselkarte immer noch!“ Also geht man dorthin zurück, wo Lucy verloren ging. Man wiederholt ihre Mission nicht, sondern sucht Zombie-Lucy und holt sich von ihr die Schlüsselkarte.

N-ZONE: Das funktioniert also wie ein Checkpoint in einer Mission!

Brunier: Ja, ganz genau! Und so in etwa funktionieren unsere Missionen. Die Hardware der Wii U gibt uns die Möglichkeit, große Teile des Spiels im Speicher zu lassen. Dadurch gibt es keine Ladezeiten zwischen den einzelnen Gebieten. Das gibt euch das Gefühl, jederzeit überall hingehen zu können. Nehmen wir an, da war eine Mission, bei der man einen Über-

lebenden verloren hat, weil dort zu viele Zombies waren, und man sagt sich: „Dahin will ich jetzt nicht zurück, weil ich nicht die richtige Ausrüstung habe“. Aber man erinnert sich, dass es im Supermarktbereich Munition für das Schrotgewehr gibt. Also geht man zunächst dorthin, rüstet sich aus und versucht die knifflige Mission dann erneut.

N-ZONE: Es muss eine Herausforderung sein, angesichts dieser Spielmechanik eine Story zu erzählen. Die vielen Charaktere dienen ja als eine Art Leben und können keine Story erzählen, oder?
Brunier: Nun, alles, was ihr über eure eigenen Spielfiguren erfahrt, erzählt euch euer mysteriöser Auftraggeber. Er spricht euch direkt an, sodass ihr gleich wisst, ob ihr einen Mann oder eine Frau spielt. Da **ZombiU** in der Ego-Perspektive gespielt wird, ist es auch nicht schlimm, dass die Spielfigur nicht so viel spricht.

N-ZONE: Gibt es verschiedene Typen von Überlebenden mit unterschiedlichen Fähigkeiten? Gibt es also stärkere oder schnellere?
Brunier: Nein. Jeder Überlebende ist zunächst exakt gleich! Wenn man aber eine Weile mit einem Charakter spielt, trainiert man dessen Fähigkeiten, etwa das Schießen. Je mehr man schießt, desto mehr Levels steigt man etwa mit der Pistole auf. Dann kann man beispielsweise schneller nachladen, schneller feuern oder mehr Kugeln in einem Magazin haben. Wenn man diese Person aber verliert, fängt man von Neuem an.

N-ZONE: Wenn eine solch talentierte Spielfigur stirbt, ist sie dann auch als Zombie stärker?
Brunier: Das ist eine gute Idee, aber nein! Aber wenn du einen sehr talentierten Überlebenden verlierst, wird sein Rucksack voller interessanter Sachen sein. Und das betrifft auch unsere Online-Komponente. Nehmen wir an, wir zwei sind Online-Freunde auf Wii U. Ich spiele **ZombiU** mit meiner Lucy. Sie hat eine Armbrust in ihrem Rucksack und jede Menge Schrotkugeln. Ich spiele, ich sterbe. Auf deinem System wirst du dann eine Nachricht kriegen: „Guillaume ist an diesem Ort gestorben und du kannst seinen Zombie mit dem Rucksack finden, ihn umbringen und all das tolle Zeug kriegen!“

N-ZONE: Die Zombies im Spiel scheinen recht behäbig zu sein. Wird sich das im Spielverlauf ändern? Oder wollt ihr einfach diese Art von Zombies haben?
Brunier: Wir wollen diese Sorte Zombies! Eines unserer Ziele zu Beginn der Entwicklung war: Schon ein Zombie muss mir Angst machen! Wir haben natürlich Situationen, in denen mehrere Zombies zu sehen sind. Wir dachten uns außerdem: „Wenn wir mit einem Zombie Angst machen können, lasst uns die Geräusche von fünf oder zehn Zombies abspielen und der Spieler wird erst recht gestresst sein!“ Das ist also die Richtung, in die wir mir der ganzen Zombie-Sache wollen. Und bisher sind wir sehr zufrieden damit. Wir variieren das alles ein wenig, aber im Grunde gibt es nie zu viele Zombies gleichzeitig. Das Ziel des Spiels ist es nicht, Zombies zu töten. Das Ziel ist es, zu überleben. Ob du sie nun umbringst oder nicht, ist deine eigene Entscheidung. Willst du die Kugel vergeuden? Fliehst du? Oder wagst du einen Nahkampfangriff? Wir machen kein Ballerspiel! Was wir machen, ist irgendwie intimer.

N-ZONE: Wie steigert ihr den Schwierigkeitsgrad? Wie sorgt ihr dafür, dass ZombiU die ganze Zeit über fordernd bleibt, auch wenn man als Spieler besser wird?
Brunier: Die Zombies entwickeln sich weiter! Die, die ihr momentan in unseren Demos sehen könnt, sind noch etwas dumm. Aber sie werden die Fähigkeit erlangen, über Barrieren zu klettern, unter Gegenständen wie Tischen hindurchzukriechen oder euch durch Lüftungsschächte zu folgen. Das erlebt ihr erst später im Spiel. Außerdem gibt es noch ganz spezielle Zombies– einen davon zeigen wir in der Demo. Unsere Zombie-Krankenschwester! Sie kann sich durch die Gegend teleportieren und sie stört das Display auf eurem Wii U Controller. Wir haben einige solche Spezialzombies. Außerdem spielen wir mit der Verfügbarkeit von Ressourcen herum, um das Spiel noch fordernder zu machen.

N-ZONE: Es gibt da ein Problem, das uns angesichts der Wii U öfter durch den Kopf geht: Man hat nur ein paar Augen! Man kann nicht auf TV und Controller gleichzeitig schauen. Niemand hat Lust, ständig hin- und herzusehen. Wie gehen Sie mit diesem Problem um?
Brunier: Wir kennen keine Probleme, nur Lösungen! Für uns ist der beschriebene Umstand nämlich eher eine Chance. Weil Angst im Rahmen eines Grusel- oder Horrorspiels eine echte Leistung ist. Bei Angst dreht sich alles darum, überrascht zu werden. Die Tatsache, dass man nur auf einen Bildschirm schauen kann, ist perfekt für uns! Wir zwingen den Spieler dazu, dieser einen Sache seine Aufmerksamkeit zu schenken, um ihn dann zu erschrecken, weil er nicht aufgepasst hat. Das sorgt auch für Realismus im virtuellen Überlebenskampf. Wenn du im Spiel die Flinte in deinem Rucksack benutzen willst, musst du zuerst deinen Rucksack öffnen, hineinschauen und das Gewehr hervorkramen. Das macht man auf dem Display des Controllers – per Touchscreen. Während man das macht, zeigt der Fernseher, wie die Spielfigur am Boden kniet und im Rucksack wühlt. Das Spiel pausiert nicht. Man will also seine Flinte hervorkramen, muss aber immer wieder auf den TV-Schirm schauen, da jederzeit Zombies auftauchen können. Nie zuvor gab es so etwas in einem solchen Spiel – dieses Gefühl, eventuell überrascht zu werden, weil man einen Moment lang nicht aufpasst.
Cool ist auch, dass wir euch nicht immer erschrecken. Ihr schaut also in euren Rucksack, niemand kommt. Ihr macht es später erneut und wieder passiert nix. Beim dritten Mal schaut ihr schon gar nicht mehr auf den Fernseher. Wenn wir dann einen Zombie auf euch hetzen, dann werdet ihr so richtig die Fassung verlieren! Das ist eine ganz große Chance für uns!

N-ZONE: Danke für das Gespräch!

Tristesse: Die Konzeptzeichnungen zum Spiel zeigen ein menschenleeres, tristes und verwüstetes London.

Königliches Chaos: Im Spielverlauf verschlägt es euch auch ins Innere des Buckingham-Palasts. Der steht allerdings in Flammen!

ZOMBIU
DIE PRAXIS

SCREEN-INFO
Die Bilder und Konzeptzeichnungen wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Sie zeigen Spielegrafik und geben euch einen guten Eindruck vom Grafikstil.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD
MOST WANTED Wii U
NOMINIERT

Text | Sebastian Stange

Wir konnten Ubisofts Zombie-Survival-Shooter endlich ausprobieren!

Mit dem GamePad der Wii U in den Händen konnten wir inzwischen eigene Spielerfahrungen in der düsteren Welt von **ZombiU** machen. Die sieht übrigens ganz ordentlich aus: zerstörte Häuser, jede Menge Gerümpel und eine unheimliche Beleuchtung. Allerdings erscheint die Grafik den aktuellen Konsolen von Sony und Microsoft nicht wirklich überlegen zu sein – eine konkrete Beurteilung der Technik fällt aufgrund der vielen Blend- und Unschärfe-Effekte jedoch nicht leicht. Stimmungsvoll und atmosphärisch wirkt **ZombiU** allemal!

Gameplay auf Fernseher und Wii U GamePad

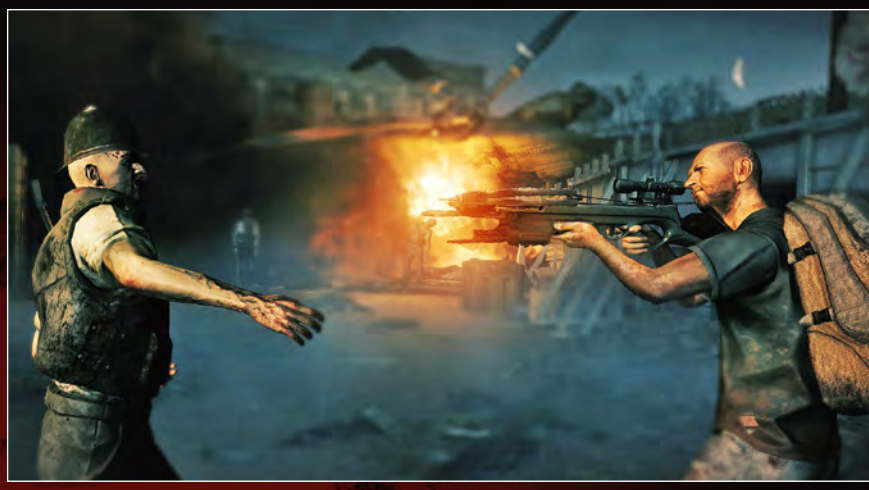
Gesteuert wird der Survival-Shooter vor allem mit den zwei Analogsticks und den Schultertasten des Wii U GamePads – sehr ähnlich zur klassischen Pad-Steuerung auf PS3, Xbox 360 oder damals GameCube. Nur habt ihr zusätzlich eine Minimap auf dem Display eures Pads, das obendrein noch viele Sonderfunktionen im Spielverlauf hat. Beispielsweise könnt ihr einige Felder auf dem Touchscreen mit Items und Waffen eurer Wahl belegen, um die schnell zur Hand zu haben. Außerdem hebt ihr das GamePad an, um es als Scanner zu benutzen. Dann seht ihr einen Ausschnitt der Spielwelt im Display des Pads und könnt per Tastendruck Gegenstände analysieren und so versteckte Items oder Gegner aufspüren. Das erlaubt euch, potenziell gefährliche Orte schon aus der Ferne auszuspähen und abzuwägen: Lohnt sich der Umweg oder verschwindet ihr lieber? Auch beim Benutzen der Armbrust, in der uns gezeigten Demo die einzige Waffe mit Zielfernrohr, müsst ihr mit dem Pad arbeiten. Ihr hebt es an, seht dann das Fadenkreuz auf eurem Pad-Display, zoomt in mehreren Stufen und visiert eure Gegner durch Neigen des Pads an. Für Schnellschüsse ist die Armbrust also nix, dafür nehmt ihr besser die auf kurze Distanz megastarke Schrotflinte. Geht euch die Munition aus, nehmt besser die Beine in die Hand oder versucht, euch die Zombiebrut mit Nahkampf-Manövern vom Leib zu halten.

Ihr dürft euch nie sicher fühlen!

Im Verlauf unseres Probezocks erkundeten wir ein verwüstetes Krankenhaus. Zombies gab es dort nur eine Handvoll, gepflegten Grusel aber umso mehr. Schließ-

Abgelenkt: Während ihr auf dem Touchscreen ein Schloss knackt, müsst ihr ab und an auf den Fernseher schauen. Denn jederzeit können sich Untote anschleichen und euch überrumpeln!

Mitreißend: Bereits einem einzigen Zombie zu begegnen, ist ein sehr packendes Erlebnis. Die Untoten sind zähe, unnachgiebige Gegner.



Langsam, aber effektiv: Die Armbrust (benutzt von dem Typen rechts im Bild) benötigt sehr lange zum Nachladen und es dauert einige Sekunden, bis man ein Ziel sicher im Visier hat.

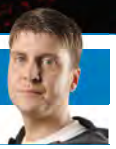
lich schlichen wir uns durch eine gespenstische Kinderstation und ausgerechnet inmitten von verwaisten Stofftieren und medizinischem Gerät versagt unsere Taschenlampe. Wir spielten **ZombiU** in einem hellen, lärmenden Umfeld. Doch wir können uns vorstellen, dass der Shooter richtig mitreißend wirkt, wenn ihr ihn nachts im heimischen Wohnzimmer spielt – am besten mit Kopfhörer! Immer wieder spielt **ZombiU** ganz wunderbar mit dem Grusel und der Nervosität, die im Spielverlauf aufkommen. Immer wieder zwingt uns das Spiel, unsere Aufmerksamkeit nur aufs Pad zu richten – etwa wenn wir Gegenstände aus unserem Rucksack kramen. Dann macht nämlich unsere Spielfigur genau das – sie hockt sich hin und kramt im Rucksack! Jederzeit könnte ein Zombie um die Ecke biegen und uns überwältigen. Genau wie es uns Producer Guillaume Brunier im Interview versprochen hatte, sorgt diese Tatsache dafür, dass wir uns zu keiner Zeit völlig entspannen konnten.

Witzige Multiplayer-Spielerei

Auch den simplen Mehrspielermodus von **ZombiU** probierten wir aus. Christoph spielte mit dem Wii U Classic Pad und auf dem TV-Schirm einen Überlebenden. Seine Aufgabe war es, in einer Arena inmitten eines Hafens mehrere Flaggen einzunehmen und gegen die Zombie-Brut zu verteidigen. Thomas hingegen nutzte den Tablet-Controller, auf dem er eine Übersichtskarte des Levels vor sich hatte. Er spielte gegen Christoph und verteilte per Touchpad verschiedene Zombies in der Nähe von Christophs Spielfigur – direkt hinter oder auf ihm durfte er aber keine Zombies erscheinen lassen. Ihm standen verschiedene Arten von Untoten zur Verfügung, die jeweils unterschiedlich teuer waren. Um Zombies zu kaufen benötigte er Punkte, für die er wiederum die Flaggen mit seinen Untoten erobern musste. Wir empfanden das als launige kleine Spielidee. Doch das Herzstück von **ZombiU** wird ganz klar der Solo-Modus. Und der macht bis jetzt einen wirklich guten Eindruck. Die einzelnen Elemente des Spiels – Grafik, Steuerung, Gameplay – wirken richtig gut. Hoffentlich ist das Gesamtkonzept so unterhaltsam, wie es unser erster Spieleindruck vermuten lässt! ■

Handheld-Helferlein: Auf dem Display des Gamepads könnt ihr eine praktische Übersichtskarte einblenden.

MEINUNG ● THOMAS EDER



„Für mich derzeit einer der heißesten Wii-U-Titel!“

Obwohl ich mich im Mehrspielermodus leider gegen Christoph geschlagen geben musste, hat es mir **ZombieU** angetan – für mich ist Ubisofts Horror-Shooter einer der bislang heißesten Wii-U-Titel! Das Display des Wii U GamePads wird sowohl im Mehr- als auch Einzelspieler-Modus geschickt genutzt und ergänzte das Gameplay ideal. Grafisch hat mich das Spiel noch nicht vom Hocker gehauen, doch es soll ja noch etwas Feinschliff betrieben werden. Obwohl bei unserer Anspielsession kaum eine – für ein Gruselgame doch sehr wichtige – Soundkulisse zu hören war, machte die Atmosphäre einen vielversprechenden Eindruck!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Besser und vor allem durchdachter als erwartet!

Bevor ich mich wirklich ausführlich mit **ZombiU** beschäftigte, hielt ich Ubisofts Survival-Shooter für einen Klon der beliebten Shooter-Reihe **Left 4 Dead** (Xbox 360 und PC). Darin bekommt ihr es auch mit Zombies zu tun, was soll da schon groß anders sein? Aber ich irrte mich gewaltig. Während **Left 4 Dead** auf riesige Zombiemassen und Nonstop-Action setzt, ist **ZombiU** ein viel ruhigeres Spiel. Es setzt sehr viel mehr auf Atmosphäre und spielt diese kleinen Psychospielchen mit euch. Mal erschreckt es euch, mal nicht. Die Art und Weise, wie die Wii U Controller hierfür genutzt wird, ist extrem clever. Ich freue mich wirklich drauf!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite gezeigten Bilder sind Nintendos Pressedatenbank entnommen und nicht nachträglich geschönt. Das Spiel sieht in HD-Auflösung tatsächlich so gut aus.

Wii U

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED Wii U NOMINIERT

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

NEW SUPER MARIO BROS. U

Text | Christoph Kraus

Mario, wohin man blickt: Wir haben den kommenden Wii-U-Hüpfer selbst erprobt – und sind hin- und hergerissen …

Wer häufiger mal die Regale der Videospielhändler abklappert, der gewinnt fast schon den Eindruck, dass es mehr Mario-Spiele gäbe als irgendetwas anderes. Dieser Eindruck wird in kommenden Monaten sogar noch verstärkt, denn innerhalb eines halben Jahres werden sowohl **New Super Mario Bros. 2** als auch **New Super Mario Bros. U** veröffentlicht. Können die Jump & Runs angesichts der Schwemme an Spielen mit dem Starklempner überhaupt qualitativ etwas werden? Wir können euch nach intensivem Probespielen versichern: Ja, sie können!

Fünf gewinnt

Das Lustige am Wii-U-Hüpfer ist das Zusammenspiel von Mario, Luigi und den zwei Toads: Habt ihr vier Wii-Fernbedienungen und ein GamePad am Start, lässt sich das Jump & Run sogar erstmals zu fünft zocken. Die vier eingangs erwähnten Spieler versuchen wie gewohnt den Level-Ausgang zu erreichen, der fünfte assistiert mittels Fingerkommandos auf dem Tablett-Controller: Er kann Plattformen erschaffen, auf denen die Nintendo-Crew anschließend herumhüpfen kann. So lassen sich beispielsweise Hindernisse besser überqueren, wenn man nicht die vorgeschriebene Route passieren muss, sondern eine gewitzte Abkürzung über die Blöcke nimmt. Die 3DS-Fassung (siehe Seite 38) hingegen ist lediglich zu zweit spielbar, wenn jeder Zocker ein eigenes Modul besitzt. Bei unserem Praxistest in München empfanden wir das Gameplay am Spaßigsten, als wir mit maximaler Spielerzahl miteinander zockten. Oder sollen wir besser sagen „gegeneinander“? Schließlich kann der fünfte Zocker auch seine Mitspieler ärgern, indem er ihnen fiese Blöcke in den Weg legt – alles eine Sache der Gesinnung!

Bewährt seit 2006

In puncto Leveldesign zeigt sich **New Super Mario Bros. U** von seiner Schokoladenseite: Die

Mario eilt – mithilfe eines zweiten Mitspielers, der ihm Plattformen ins Level einfügt – zur Goldmünze. Wie im Vorgänger stecken drei Münzen in jedem Level.

Man sieht den Unterschied überaus deutlich: Die HD-Grafik der Wii U macht auf dem Bildschirm viel her. Zu viert ist der Spielspaß klar am Siedepunkt.

PIONIER MARIO

Die Mario-Spiele waren immer für eine Überraschung gut – aber für welche ganz genau? Es folgt eine kleine Auswahl.

TITEL	KONSOLE	DAS ERSTE MARIO-SPIEL MIT …
Super Mario Bros.	NES	… scrollender Grafik und einer komplexen Level-Abfolge
Super Mario World	SNES	… ruckelfreier Jump&Run-Action, selbst bei vielen Objekten gleichzeitig
Yoshi's Island	SNES	… Reitdinosaurier Yoshi und überraschend anderem Gameplay
Super Mario 64	N64	… vollständig dreidimensional gestalteten Welten!
Super Mario Sunshine	GC	… cleverer Verwendung der analogen Controller-Schultertasten
New Super Mario Bros.	DS	… klassischem Spielablauf bei zeitgemäßer Ausnutzung der DS-Technik
Super Mario Galaxy	Wii	… Schüttelsteuerung und außergewöhnlicher Levelgestaltung
New Super Mario Bros. U	Wii U	… 5-Spieler-Modus und optionalem Zocken auf dem mobilen GamePad

Gebiete, durch die wir hüpften, glänzten allesamt durch das serientypisch enorm durchdachte Gameplay: Ob Welten mit Riesen-Gumbas (wie in **Super Mario Bros. 3**), kreisförmig rotierenden Buu-Huu-Formationen (wie in **Super Mario World**) oder der Tatsache, dass Baby-Yoshi durchs Fressen von Gegnern zu einem ausgewachsenen Dino entwickelt – Nintendo ist immer wieder für heitere Momente gut. Dennoch muss sich der neue **Mario**-Kracher den Vorwurf gefallen lassen, trotz der hohen spielerischen Qualität kaum Neues auszuprobieren. Denn Engine und Spielmechanik sind uns schon aus den Vorgängern bestens vertraut. Auch die Jagd nach den drei Goldtalern, die in jedem Level versteckt sind, kommt uns bereits bekannt vor. Es stellt sich also die Frage, warum Nintendo nicht wie früher viel mehr Innovationen wagt – vergleichbar mit **Yoshi's Island**, das sich völlig anders spielt als der Vorgänger **Super Mario World**.

Sind die Yoshis noch nicht ausgewachsen, lassen sie sich als Flugobjekte verwenden. So geht's schwebend übers Firmament. Das spielt sich auch so gut, wie es aussieht.

Knackig scharf

Der große Trumpf am kommenden Jump&Run-Spektakel ist die hohe 720p-Auflösung, welche erst mit der Wii U möglich ist. Bislang mussten wir uns lediglich mit 480p-Grafik zufriedengeben. Dadurch kommen die Objekte auf dem Bildschirm erstklassig zur Geltung. Vor allem auf dem Wii U GamePad (dessen Bildschirm naturgemäß viel kleiner ist als der große Fernseher) ist die Darstellung enorm scharf und die Farben sind äußerst klar. Besser sah **New Super Mario Bros.** jedenfalls nie aus – hoffentlich können wir das auch von der Spielmechanik behaupten, wenn das Spiel Ende des Jahres erscheint. Die Zeichen dafür stehen jedenfalls nicht schlecht.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Wie viel Super Mario hältst du aus?"

Wenn es nach mir ginge, könnte Nintendo jeden Tag eine neue Jump&Run-Episode mit Mario auf den Markt bringen. Die Frage ist dabei nur, ob es wirklich eine gute Entscheidung ist, zwei so ähnliche Spiele in derart kurzer Abfolge zu veröffentlichen – nämlich **New Super Mario Bros. 2** im August und die Wii-U-Fassung gegen Jahresende. Aber sei's drum: Unseren Spieleindrücken zufolge müssen wir uns in puncto Gameplay keinerlei Sorgen machen. Das Projekt „läuft"!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Auf dem Bild seht ihr,
wie der Spieler mit sanften Fingerbewegungen auf dem Wii U GamePad
Plattformen erschafft. Das erinnert uns etwas an die Bedienung eines iPad.

Sollte dieser Gesichtsausdruck bei uns für Vorfreude aufs Spiel sorgen oder uns eher Angst machen?

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

GAME & WARIO

Text | Natalie Auerochs, Christoph Kraus

Neue irre Mikrospiele aus dem WarioWare-Kosmos gefällig? Bitte schön, hier kommen sie!

SCREEN-INFO

Die Bilder kommen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii U konnten wir bei unserem Anspieltermin in München jedenfalls nicht ausmachen.

So viel ist sicher: So mancher Spieler hat sich an den nervenaufreibenden Mikrogames der **WarioWare**-Reihe schon einmal die Zähne ausgebissen und vielen wird es mit Sicherheit diesmal wieder genauso gehen. Wie gewohnt habt ihr für die Spielchen in **Game & Wario** maximal vier Leben zur Verfügung, von denen ihr sicherlich so einige verbrauchen werdet. Neu ist, dass dank des Wii U GamePads diesmal bis zu insgesamt fünf Spieler ihre (nicht vorhandene) Stressfähigkeit unter Beweis stellen können.

Es bleibt spannend!

Bisher hat dieser Titel weder einen endgültigen Namen noch gibt es Informationen zu neuen Charakteren und auch die Anzahl der enthaltenen Games ist noch ein Geheimnis. Lediglich vier Mikrospiele, davon drei Einzel- und eine Mehrspielerdisziplin wurden bekannt gegeben, was aber nur einen Bruchteil der zu erwartenden Spiele ausmachen sollte. Immerhin hatte das letzte Konsolenspiel der **WarioWare**-Reihe mehr als 200 Mikrospiele zu bieten!

Schräg bis zum Gehtnichtmehr!

Im schrägen Pfeilschuss-Mikrospiel müsst ihr beispielsweise mit einem Bogen, der die Form von Warios Schnurrbart hat, auf eine Horde von Gegnern schießen, die auf euch zurennen. Als Munition kommt hier Pfeffer zum Einsatz, mit dem ihr die Nase des Bogens zum Niesen bringt und somit den Pfeil abschießt. Das Mikrospiel hat uns entfernt an die Ninja-Baller-Attraktion aus **Nintendo Land** erinnert, vor allem wegen der Steuerung mittels Fingerbewegungen auf dem Wii U GamePad. Dass der **WarioWare**-typische Humor nicht zu kurz kommt, hat uns ganz besonders gefreut. Beim Skifahren hingegen gilt es, als Schneebrettfahrer schnell und sicher die Ziellinie

Für ein perfektes Foto eines Verbrechers werdet ihr mit 100 Punkten belohnt, weiter so!

Das Zusammenspiel aus beiden Bildschirmen funktioniert in der Praxis sehr gut und intuitiv.

Wer hat die Kokosnu … äh, den Apfel geklaut? Findet den Dieb!

zu erreichen. Ihr navigiert euren Charakter mit Kippbewegungen des GamePads in Richtung Ziel, während auf dem Bildschirm der Fahrer aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Eure Freunde können das ganze Geschehen auf dem Fernseher beobachten und euch gegebenenfalls mit unnötigen Kommentaren aus dem Konzept bringen. Das ist in der Tat lustig inszeniert! Ein weiteres Mikrospiel, das wir im Rahmen von Nintendos Wii-U-Pressetournee zockten, macht euch zum Fotojäger: In einem festgelegten Zeitlimit sollt ihr jeweils ein Foto von gesuchten Verbrechern schießen (denn für solche Schnappschüsse interessieren sich Zeitungsleser bekanntlich sehr). Natürlich sind die Kriminellen auch nicht von gestern und machen es euch schwer: Sie verstecken sich hinter Jalousien, die sie gelegentlich öffnen – Timing ist also gefragt! Anfangs empfanden wir es allerdings als etwas unkomfortabel, ständig zwischen dem Minibildschirm auf dem GamePad und dem Geschehen auf dem Fernseher hin- und herzublicken. Doch mit der Zeit avancierte die Ganovenjagd zu unserem favorisierten Minispiel aus **Game & Wario**.

Spaß in trauter Runde

Im bisher einzigen bekannt gegebenen Mikrospiel, das für mehrere Mitspieler gemacht ist, geht es um Früchte. Hier klaut der Hauptspieler Früchte mit einer Figur, die sich mit vielen anderen Leuten in einer Stadt auf dem Bildschirm tummelt. Gesteuert wird mit dem Wii U GamePad, bis ihr insgesamt drei Früchte geklaut habt. Anschließend wird das GamePad an die anderen Spieler weitergegeben – deren Aufgabe ist es, den Verdächtigen dingfest zu machen. Selten haben wir so eine irrwitzige Spielidee gesehen – vor allem: Ist es nicht total verrückt, ein Spiel zu zocken, in dem man einen Apfeldieb erwischen muss? Na eben!

Unbegrenzte Möglichkeiten

Handelt es sich bei **Game & Wario** also um eine Minispielsammlung, die den bisherigen Spielchen des Knoblauchfressers qualitativ ebenbürtig ist? Diese Frage lässt sich mit einem klaren Nein beantworten, wenn ihr Spiele erwartet, die lediglich fünf Sekunden dauern (wie in der **WarioWare**-Serie üblich). Sie kann aber klar bejaht werden, wenn ihr es begrüßt, dass die Disziplinen viel komplexer ausfallen – sofern man beim jetzigen Entwicklungsstand überhaupt ein Urteil darüber fällen kann. An potenziellen Ideen zur sinnvollen Nutzung des Wii U GamePads mangelt es jedenfalls nicht. Aber hoffentlich sind die einzelnen Aufgaben nicht so inszeniert, dass man ruckartige Bewegungen oder Schleudergesten mit dem tablettartigen Controller ausführen muss – die Unfallversicherung würde danken. ■

Beim Ski-Minispiel wird das Pad hochkant gehalten – was sich als sinnvoll erweist.

Anvisieren mit dem Wii U GamePad … etwas Pfeffer und dann … hatschi!

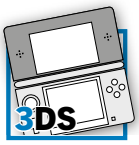
MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Irrsinnig und spaßig!“

Neben **Pikmin 3** ist **Game & Wario** mein Favorit unter den bislang gezeigten Wii-U-Spielen. Schließlich beweisen die verrückten Minispielchen mit Knoblauchschlemmer Wario traditionell, zu welchen spielerischen Möglichkeiten eine neue Nintendo-Konsole fähig ist. Auch wenn uns bislang erst vier Disziplinen gezeigt wurden, deuten sich schon jetzt überaus abwechslungsreiche Ideen an. Wie verrückt ist es bitteschön, in einer Aufgabe als Fotojäger heimlich Verbrecher abzuknipsen – und das möglichst bildschirmfüllend? Solche verrückten Sachen gibt's eben nur bei Wario!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Diesem Mann habt ihr bereits zur Seite gestanden – als Belohnung gab's dafür einen Starite.



SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos E3-Presse-Datenbank. Grafische Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen, das wir live auf der E3-Messe 2012 ausprobieren durften, konnten wir jedenfalls nicht ausmachen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 2012

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Text | Nathalie Auerochs

Maxwell erschafft wieder Objekte, um zu helfen, und diesmal geht es noch kreativer zur Sache! Lasst euch was einfallen, um die Starite zu kriegen!

Oft ist bei den zahlreichen Aufgaben in **Scribblenauts** nur eines wirklich verwirrend: der Lösungsweg!

Geradezu banal klingt das Spielprinzip von **Scribblenauts**: Durch Eingabe eines konkreten Wortes erscheinen Gegenstände, mit denen man verschiedene Aktionen ausführen kann und Aufgaben lösen muss, um an Sterite zu gelangen. Doch weit gefehlt – einige Aufgaben bereiteten in **Scribblenauts** und **Super Scribblenauts** Kopfzerbrechen, da man oft dazu neigte, komplizierter zu denken, als es notwendig gewesen wäre. Umso mehr verzweifelte man dann teilweise auch am Fortgeschrittenenmodus, der jeweils aus dreimaligem Lösen desselben Levels bestand – Mehrfachnutzung bereits verwendeter Wörter ausgeschlossen!

Mehr Gestaltungsmöglichkeiten!

In **Scribblenauts Unlimited** könnt ihr eurer Fantasie nicht mehr nur

So wird die neue Welt von Scribblenauts aussehen. Dabei werdet ihr auch wieder auf allerhand komische Gestalten treffen.

„Bei der Erkundung bleiben viel mehr Möglichkeiten, um eurer Kreativität Ausdruck zu verleihen."

bei der Auswahl der Items freien Lauf lassen – neuerdings dürft ihr eure Items auch selbst gestalten! Hierbei werden die Touchscreens des Wii U GamePads beziehungsweise des Nintendo 3DS als Zeichenfläche und Editor dienen. Zum Entwerfen eures eigenen Objekts stehen euch Unmengen an einzelnen Komponenten zur Verfügung, die ihr nach euren Wünschen auswählen und kombinieren könnt. Besonders erwähnenswert ist hierbei, dass ihr nicht nur die physische Gestalt selbst bestimmen, sondern euch auch beim Definieren des Verhaltens eurer Kreation austoben könnt! Eure Schöpfung dürft ihr dann sogar online an eure Freunde weiterleiten.

Mehr Freiraum!

Bisher bestanden die Welten von **Scribblenauts** und **Super Scribblenauts** lediglich aus abgeschlossenen Bereichen, aus denen jeweils ein Level ausgewählt werden konnte. In diesem durftet ihr euch dann kreativ austoben. Bei der neuen Szenerie von **Scribblenauts Unlimited** handelt es sich jedoch um eine offene, zusammenhängende Spielwelt, durch die ihr in themenbezogene Gebiete gelangt. Somit bleiben euch auch hier bei der Erkundung viel mehr Möglichkeiten, um eurer Kreativität Ausdruck zu verleihen.

Darf's noch etwas mehr sein?

In dem neuen Teil der Reihe erhaltet ihr Einblicke in die Hintergrundgeschehnisse des **Scribblenauts**-Universums: So wird das Geheimnis gelüftet, wie Maxwell an seinen magischen Notizblock gelangte, mit dem er die gewünschten Gegenstände herbeizaubern kann. Welche anderen Details aus Maxwells Leben ans Licht kommen werden, steht derzeit aber noch in den Sternen. Das Abenteuer könnt ihr auf der Wii U übrigens auch zu zweit erleben, indem ein Mitspieler sich eine Wii-Fernbedienung schnappt und damit dann ein Objekt im Spiel steuert.

Auch wenn dieser Teil der Serie zumindest auf der Wii U in HD-Grafik präsentiert wird – ein Grafikwunder wird euch wohl trotzdem nicht erwarten. Doch wer die Vorgänger kennt, weiß, dass es auch keiner Bombast-Optik bedarf, damit das coole Gameplay funktioniert. Dafür gibt's die gewohnt liebevolle und charmante Inszenierung, wie man sie aus den DS-Vorgängern kennt.

Zudem dürfte uns eine Erweiterung des ohnehin schon sehr umfangreichen Wortschatzes des **Scribblenauts**-Wörterbuchs bevorstehen. Wenn einem jetzt auch noch die richtigen Wörter einfallen … ■

Auch das Vereinen eines Bären-Liebespaares gehört diesmal zu Maxwells Aufgaben.

Das könnte eure Schöpfung sein! Vielleicht habt ihr noch bessere Ideen …?

MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Der Knobelspaß kehrt zurück!"

„Überlege – Schreibe – Löse" waren die Schlüsselwörter für **Scribblenauts**, als es damals auf dem Nintendo DS erschien. Oft gehörte dazu aber auch „Ausprobieren", was bis zur Lösung des Rätsels oft zu lustigen oder gar bizarren Situationen führte. Abzuwarten bleibt, inwieweit wohl die 3D-Effekte der Nintendo-3DS-Version sinnvoll in das zweidimensionale Spielprinzip eingebracht werden können. Ob das Spielprinzip auch auf Wii U und dem 3DS überzeugen kann? Ich gehe davon aus!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Ubisofts Presse-Datenbank und entsprechen dem, was wir auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles zu sehen bekamen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2012/2013

RAYMAN LEGENDS

Text | Nathalie Auerochs

Schräger, lustiger, farbenfroher – die Legende lebt!

Bei **Rayman Legends** handelt es sich um die Fortsetzung von **Rayman Origins**, in der das Schicksal Rayman, Globox und die Kleinlinge in einen verzauberten Wald führt. Darin entdecken sie ein mysteriöses Zelt, gefüllt mit faszinierenden Gemälden, die auch schon den Anfang ihres schrägen Abenteuers einläuten ...

Legendär!

Der Touchscreen des Wii U GamePads ermöglicht es euch nicht nur, eure Gegner durch Antippen schnell zu beseitigen, sondern auch mit einer Fingerbewegung Seile zu durchtrennen, an denen ihr euch dann entlangschwingen könnt. Außerdem hat eure gewählte Spielfigur die Fähigkeit, verschiedenste Plattformen zu manipulieren, um durch die bunten Welten zu gelangen. Das alles geschieht im Rhythmus bzw. zur Musik verschiedener Instrumente: Springt ihr, ertönt ein Trommelschlag, eine Basslinie und ein Gitarrensolo unterlegen das Seilrutschen. Ihr erhaltet somit eine musikalische Motivation für perfekte Moves. Auch der neue Soundtrack scheint diesmal wieder optimal in die herrlich verrückte Welt von Rayman und seinen Freunden zu passen.

Natürlich gilt beim Gameplay auch wieder, dass richtiges Timing und viel Geschick und Übung der Schlüssel zum Erfolg sind!

Legendärer!

Insgesamt dürfen lokal bis zu fünf Spieler an dem bunten Spektakel teilnehmen, aber auch Social-Gaming – mit Herausforderungen und einem Geist- sowie Online-Modus – spielt im neuen **Rayman** eine Rolle. Beispielsweise dürft ihr online in Fußballmatches als Freund oder Feind mit- oder gegeneinander antreten. Der Coop-Modus mit vier Wii-Fernbedienungen und einem Wii U GamePad bietet zudem

Von allen Seiten werdet ihr diesmal angegriffen – Aufpassen ist angesagt!

Hier rockt die Oma auf dem Sarg … tja, skurriler Humor gehört einfach zu **Rayman**.

die Möglichkeit, dass Mitspieler jederzeit dem Geschehen beitreten oder es auch wieder verlassen können – ohne nervige Wartezeiten und unangenehme Unterbrechungen. So bleibt euch das ungeduldige Abwarten bis zum Ende eines Levels oder einer Runde, damit die Teilnehmerzahl wieder geändert werden kann, endlich erspart. Wie bereits zu erwarten war, lässt sich **Rayman Legends** – wie andere Wii-U-Titel auch – ohne ein Fernsehgerät auf dem Wii U GamePad weiterspielen. Zudem gibt's eine Handvoll neuer spielbarer Charaktere – darunter ein rothaariges Wikingermädchen, das frech mit einer Zahnlücke grinsend und ihre Axt schwingend auf Gegner losgeht.

Rayman Legends!

Das preisgekrönte Entwicklerteam hat auch diesmal wieder keine Mühen gescheut, um uns sowohl mit Altbewährtem als auch mit kreativen neuen Ideen zu begeistern. Die Verbesserung der UbiArt-Engine bietet ein neues Rendering-System, detailliertere und schärfere Grafiken als bisher sowie eine beeindruckende Beleuchtung und Effekte. In dieser Kombination hat wohl auch der neue Teil der **Rayman**-Reihe das Zeug zu einer richtig schicken Augenweide. Außerdem werden uns die Bosskämpfe nun auch in der dritten Dimension das Leben schwer machen: In **Legends** haben Raymans Widersacher nämlich eine weitere Dimension zur Verfügung und können euch somit aus allen Winkeln angreifen – wenn das nicht nach einer spannenden Herausforderung klingt!

Vorgestellt wurde **Rayman Legends** bisher übrigens nur für die Wii U. Doch laut Michael Micholic, dem Senior Game Manager bei Ubisoft, ist eine Veröffentlichung für andere Plattformen wie etwa die PS3 oder Xbox 360 nicht auszuschließen!

Eins ist aber auf jeden Fall schon mal sicher: Die Käufer der Wii-U-Version von **Rayman Legends** dürfen sich auf exklusive Bonusinhalte freuen. Bekannt gegeben wurde bereits, dass das Auflegen von speziellen Figuren auf das Wii U GamePad verschiedene Veränderungen im Spiel bewirken wird. Natürlich sind hier unter anderem auch wieder die Raving Rabbids mit von der Partie! Wie genau die betreffenden Features hierfür in das Spielgeschehen eingreifen werden, ist uns derzeit leider noch nicht bekannt. ■

Bei so viel Kampfchaos verliert man durchaus schon mal den Überblick.

Statt einer langweiligen Höhle findet ihr wie immer ein gut gelungenes Szenario.

MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Uns erwartet hier ein Highlight!"

Ich glaube, dass dieses Spiel den Titel **Legends** zu Recht trägt – wenn es denn hält, was uns aktuell versprochen wird! Und danach sieht es momentan auf jeden Fall aus, denn was wir aus den vorherigen **Rayman**-Teilen kennen, kehrt in neuem Glanze zurück – nur setzt Ubisoft diesmal noch einen drauf! Doch ob die im E3-Trailer angedeutete Nutzung einer Ezio-Figur (**Assassin's Creed**) tatsächlich möglich sein wird …?

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Drama, Baby: Die Zwischensequenzen sind grandios inszeniert und werden dem Weltraum-Opus gerecht!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus der PlayStation-3-Fassung, geben jedoch die tatsächliche Qualität des Wii-U-Titels sehr gut wieder, da sich dieser als Portierung nur unmerklich von den anderen Fassungen unterscheiden wird. Davon konnten wir uns selbst überzeugen.

Genre: Action | **Entwickler:** Bioware | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Ende 2012

MASS EFFECT 3

Text | Sebastian Zelada

Das Finale der Weltraum-Saga wird auch auf der Wii U spektakulär ausfallen. Macht euch bereit für dramatische Momente und viel Action!

Die Menschheit und so ziemlich alle Lebensformen in der Milchstraße haben ein Problem! Biomechanische Über-Aliens sind dabei, unsere komplette Galaxie von intelligentem Leben zu säubern, und machen vor nichts halt. Gegen die übermächtig wirkende Alien-Horde ist alleine nichts auszurichten, weshalb sich Commander Shepard (wahlweise männlich oder weiblich) aufmacht, die zahlreichen in der Galaxie lebenden Völker zu einen und eine Möglichkeit zu finden, den Aggressoren den Garaus zu machen.

Citadel – die Basis des Erfolgs

Ausgangspunkt für euren Feldzug gegen das Böse ist die Raumstation Citadel, der Tagungsort des galaktischen Rats. Von der Basis aus könnt ihr nicht nur diverse Planeten anfliegen, sondern im Plausch mit den zahlreichen auf ihr befindlichen NPCs auch viele Nebenquests entdecken. Die Aufgaben sind meist recht simpel und verlaufen oft über das typische „Finde ein Objekt und bringe es her"-Schema. Dennoch sind sie unterhaltsam und vor allem hilfreich. Denn um die actiongeladene Hauptgeschichte zu einem möglichst guten Ende zu bringen, empfiehlt es sich dringend, die Nebenmissionen zu erfüllen. Bei Erfolg füllt sich ein Fortschrittsbalken, der entscheidet, welche Endsequenz ihr nach Abschluss der Hauptstory zu Gesicht bekommt.

Zwei Geschlechter, viele Fähigkeiten

Ihr könnt zu Beginn wählen, welche Fähigkeiten-Klasse der Held bzw. die Heldin Shepard haben soll: Soldat, Techniker, Experte, Infiltrator, Frontkämpfer und Wächter stehen zur Auswahl,

Gemeinsame Sache: Mit bis zu drei Freunden könnt ihr euch in der Koop-Kampagne austoben und müsst euch dabei natürlich gegenseitig zur Seite stehen.

Licht und Schatten: In der Raumstation Citadel sind schöne Beleuchtungseffekte zu bewundern. Hier plant ihr die nächsten Schläge im Kampf um die Galaxie!

Heldentrio mit Feuerkraft: Auf dem Schlachtfeld seid ihr im Einzelspielermodus immer mit zwei computergesteuerten Verbündeten unterwegs.

weitere Optionen werden wohl per Download folgen. Auf dem Schlachtfeld spielen sich die verschiedenen Kämpfer-Typen auch tatsächlich anders – an dem grundsätzlich sehr actionfokussierten Gameplay ändert sich jedoch nichts. Ihr durchlauft zwar auch häufig die serientypischen Dialoge, die euch reichlich moralische Entscheidungsmöglichkeiten gewähren und damit auch den Weitergang der Story beeinflussen, das Hauptaugenmerk liegt jedoch klar auf den Schießereien. Diese Action-Betonung ist vor dem Hintergrund der finalen Schlacht um die Galaxie jedoch mehr als nachvollziehbar und macht dazu noch richtig Spaß. Die Gameplay-Mechanik bietet durch die bereits erwähnten Klassenunterschiede nämlich durchaus taktische Elemente, die die Kämpfe interessant gestalten.

Dynamische Kämpfe mit Taktik-Einschlag

Während der zahlreichen Feuergefechte könnt ihr jederzeit pausieren und die Spezialfähigkeiten für euer dreiköpfiges Team neu justieren. Da gibt es neben Betäubungsgeschossen auch schwerere Geschütze wie Handgranaten, Warpfelder oder Spezialmunition. Wer im Kampf die verschiedenen Ballermänner und Gadgets klug kombiniert, verschafft sich dadurch klare taktische Vorteile. Während ihr über einen Talentbaum eure Fähigkeiten verbessert, können Shepards Panzerung und gefundene Waffen aufgerüstet werden – ein simples, aber motivierendes Upgrade-System, das zusätzlich für Abwechslung sorgt. Trotz dieser Rollenspiel-Anleihen steuern sich die Kämpfe flott: Shepard kann flink zur Seite rollen, sich effektiv im Nahkampf behaupten und zuverlässig Deckung suchen, welche ihr in höheren Schwierigkeitsgraden übrigens häufig wechseln müsst: Hinter Felsen seid ihr relativ sicher, ein Rollbett hingegen bietet nur kurzzeitig und sehr notdürftig Schutz. Hinzu kommt, dass euch die Gegner, sobald ihr euch verschanzt, aus eurer Deckung herauszuzwingen versuchen, indem sie beispielsweise Granaten werfen. Dabei könnt ihr euch jedoch glücklicherweise meist auf eure Mitstreiter verlassen, die nur selten Dummheiten begehen und größtenteils zuverlässig an eurer Seite stehen. Sollten euch die KI-Gefährten einmal langweilig werden, könnt ihr übrigens auch im Koop-Modus mit drei menschlichen Mitstreitern in den Kampf um die Galaxie ziehen! ■

Existenzängste: Im Krieg um die Galaxie gehen die beteiligten Parteien nicht gerade zimperlich zur Sache. Gigantische Explosionen sind da an der Tagesordnung!

Komm in meine Arme: Dieser Gegner will es anscheinend ganz genau wissen und stellt eure (hoffentlich guten) Nahkampf-Fähigkeiten auf eine harte Probe!

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Shepard? Scheppert! Der dritte Teil ist der beste!“

Bereits auf Sonys und Microsofts Systemen war **Mass Effect 3** ein Riesenhit. Das wird auf der Wii U nicht anders sein und wir sind bereits sehr gespannt auf die Integration des Wii U GamePads. Schade nur, dass Bioware uns nicht auch die ersten beiden Teile dieser tollen Trilogie nachliefert. So bekommen Wii-U-Spieler zwar den besten Teil der Serie, doch fällt es teilweise schwer, ohne Vorkenntnisse im Wirrwarr der Namen und Bezeichnungen durchzublicken. Vielleicht spendieren uns die Entwickler aber auch eine Story-Zusammenfassung. Wünschenswert wäre es. Dann steht dem Genuss dieses Science-Fiction-Meisterwerks nichts mehr im Weg!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Action | **Entwickler:** Platinum Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Nintendos PR-Servern und geben die von uns gesehene grafische Qualität des Spiels glaubhaft wieder.

PROJECT P-100

Text | Sebastian Zelada

Eine Gruppe von Helden muss die Erde vor Aliens retten!

Die Erde wird wieder einmal von einer Alien-Plage heimgesucht. Die exorbitant großen Brocken erweisen sich als harte Nuss und obwohl es zahlreiche Superhelden auf unserem blauen Planeten gibt, ist keiner von ihnen in der Lage, der Bedrohung Einhalt zu gebieten. Die letzte Möglichkeit besteht also darin, sich zu verbünden, um die außerirdischen Aggressoren ein für alle Mal in ihre Schranken zu weisen.

Die Macht des Schwarms

Die Helden agieren dabei in einer Art Schwarm, der sich je nach Bedarf in diverse Waffen verwandeln oder in beispielsweise eine gigantische Faust transformieren kann. So könnt ihr Gegner plätten oder mit der Umgebung interagieren. Dabei ist es eure Aufgabe, in den einzelnen Levels wehrlose Bürger zu finden und diese sogleich zum Schwarm hinzuzufügen. Dadurch werden die Otto Normalbürger ebenfalls zu Helden, mit dem netten Nebeneffekt, dass mit steigender Anzahl auch die Stärke eurer Angriffe zunimmt und neue Attacken und Verwandlungen möglich werden. Das Wii U GamePad wird hierbei entweder zur direkten Steuerung der Angriffe beziehungsweise der Verteidigung genutzt (euer Heldenklumpen kann sich in Gelatine transformieren, um sich zu schützen) oder dient der Umgebungserkundung: Auf dem Screen des Pads seht ihr nämlich auch Areale, die auf dem TV verborgen bleiben, und löst – wenn ihr gerade mal keine Aliens verdrescht – kleinere Rätsel.

Das alles klingt ganz schön abgefahren und auch etwas trashig, doch Platinum Games hat mit Titeln wie **Bayonetta** auf der Xbox 360 und PS3 bereits bewiesen, dass man von diesem Studio hochkarätige Spiele erwarten darf.

Helden wie Bonsai-Man, Getränkeautomaten-Man oder der Toiletten-Man versprechen dabei ein Abenteuer, das sich selbst nicht ganz so ernst nimmt. Wir dürfen also gespannt sein, wie überzeugend der Superhelden-Cocktail letztlich ausfällt! ■

Heimvorteil: Im Football-Stadion geht es dieses Mal gegen außerirdische Invasoren. Schießt sie aus dem Stadion!

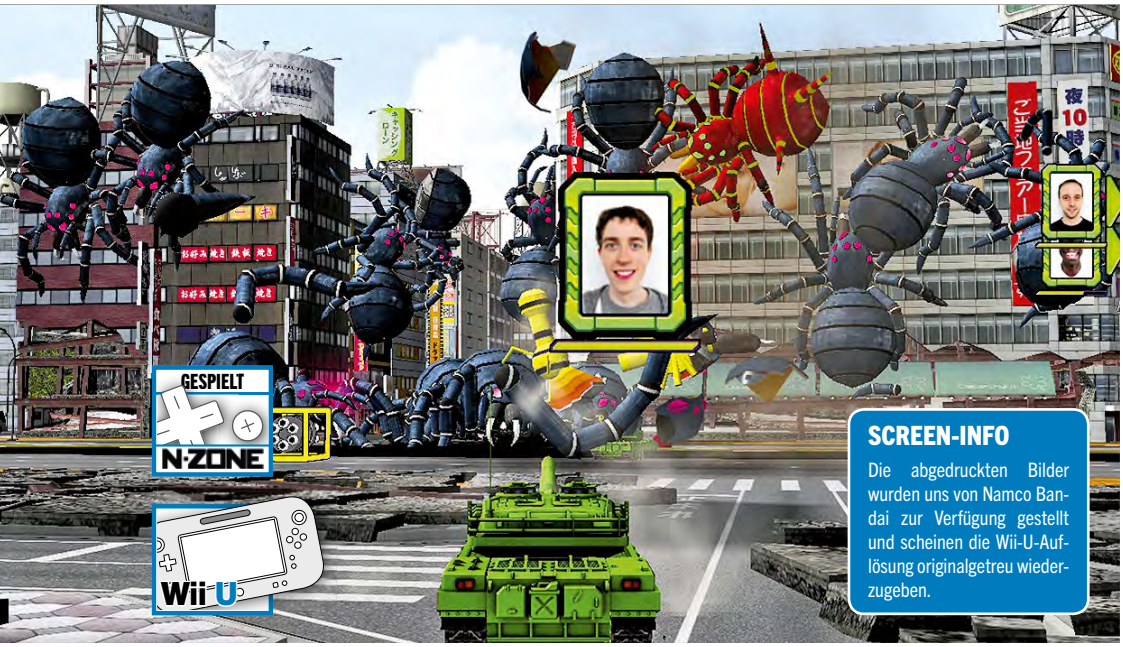
Feuerkraft: Dieses Raumschiff hat es auf euch abgesehen. Die Armada aus Superhelden ist jedoch bereit, es aufzuhalten!

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Witziges Spielprinzip eines renommierten Entwicklers“

Die Idee klingt wirklich lustig und hat mein Interesse geweckt. Ein riesiger Klumpen Superhelden, der sich in Waffen, Objekte und gar Gelatine verwandeln kann? Die Entwickler müssen wirklich einen Knall haben! Das meine ich aber durchaus positiv und freue mich auf das fertige Spiel. Bis dahin seien Spieltiefe und -gehalt einmal dahingestellt und ein Fragezeichen hinter die Wertungstendenz gesetzt – auch wenn das Team von **Bayonetta** hinter **Project P-100** steht.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



SCREEN-INFO

Die abgedruckten Bilder wurden uns von Namco Bandai zur Verfügung gestellt und scheinen die Wii-U-Auflösung originalgetreu wiederzugeben.

Krabbeltierchen: Menschen mit Arachnophobie sollten dieses Spiel meiden!

Genre: Action | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Ende 2012

TANK! TANK! TANK!

Text | Sebastian Zelada

Nein, hier ist nicht der Sprit knapp: Tank! Tank! Tank! steht für Panzer, Panzer und noch mal Panzer!

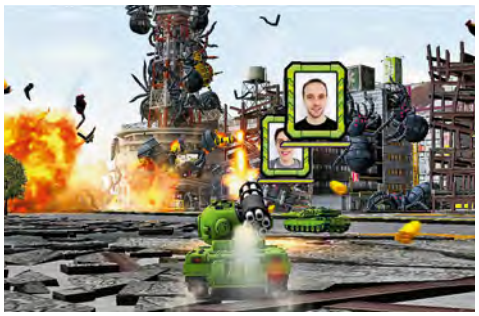
Wie, wo, was?!“, werden sich die meisten wohl denken, wenn sie **Tank! Tank! Tank!** das erste Mal spielen. Da scheppert wüster Japan-Techno-Rock aus den Boxen und aus den Kanonenrohren der wild über das virtuelle Schlachtfeld rumpelnden Panzer fliegen euch Granaten und Raketen kreuz und quer um die Ohren! Dazu tauchen dreiköpfige Drachen, PKW-große Hornissen und riesige Monsterspinnen als Gegner auf, während die komplette Umgebung in Schutt und Asche gelegt wird und die Gebäude ringsum nach dem Kampf bestenfalls noch windschief in den Himmel ragen.

Action am Fließband

Wyman Jung, Produktmanager von Namco Bandai fasst das Spielkonzept wie folgt zusammen: „Es geht um Panzer, Panzer, Panzer!“. Damit wäre im Prinzip auch schon alles gesagt, denn um eine Hintergrundstory oder sonstigen Tiefgang scheren sich die Entwickler nicht im Geringsten. Hier steht der Partyspaß im Vordergrund, weshalb der Titel auch primär als Multiplayer-Spektakel konzipiert wurde. Ihr spielt entweder kooperativ oder gegeneinander und erwehrt euch allerlei gepanzerter Gegner. Die Umgebung ist dabei komplett zerstörbar. Jedes Haus, jede Brücke, jeder Zaun kann bis zur völligen Zerstörung zerbombt werden. Dazu nutzt ihr eine Vielzahl von Fähigkeiten, oder verbessert eure Kettenfahrzeuge, für noch mehr Durschlagskraft. Die Inszenierung ist völlig „over the top“ und die Action übertrieben ohne Ende, kann jedoch nicht über eklatante Mängel hinwegtäuschen. Die lausige Optik ,die selbst vor 10 Jahren bereits kritisiert worden wäre und die aufs simpelste heruntergebrochene Steuerung lassen nach erstem Anspielen große Zweifel an der Qualität des Titels aufkommen. Die komplette Panzersteuerung erledigt ihr mit einem (!) Analogstick. Die restlichen Knöpfe werden bis auf eine Ausnahme (der Schussknopf) gar nicht erst benötigt.

Gamepad-Spielereien

Als Wii-U-Titel muss aber auch ein **Tank! Tank! Tank!** einen gewissen Nutzen aus dem neuen Controller ziehen und so könnt ihr per Kamera des Wii U GamePads euer Abbild in das Spiel übertragen. Euer Foto erscheint dann über eurem Panzer, wodurch in den haarsträubenden und chaotischen Gefechten wenigstens noch Freund von Feind zu unterscheiden ist. Bis zu vier Spieler können sich die Raketen um die Ohren schießen. Allem Anschein nach wird dabei ein Spieler das Wii U GamePad in der Hand halten, während die anderen auf Wii-Fernbedienungen zurückgreifen. Auch einen Solo-Modus halten die Entwickler bereit – jedoch war davon bislang recht wenig zu sehen. Soviel ist dazu aber jetzt schon bekannt: Der Solist kann auch bei ausgeschaltetem Fernseher auf dem Wii U GamePad zocken. ■



Da scheppert's: Die Gebäude im Hintergrund stehen nicht mehr lange und auch sonst kracht es hier an allen Ecken!

Was zum … ?! Eine Armee von Riesenhornissen macht euch das Leben schwer. Die Gatling-Gun hilft in diesem Fall.

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Namcos Panzer-Parade muss sich erst beweisen!“

Ganz klar: Die Grafik ist grausam! Wenn man sieht, wozu die Wii U imstande ist und das mit **Batman** oder **Pikmin** vergleicht, ist Namco Bandais Panzer-Ballerei optisch ein schlechter Witz! Richtig gut könnte hingegen der Mehrspielermodus werden, wenn die Entwickler bis zum Release Gas geben und ordentlich ranklotzen. Die Gefechte bergen das Potential echte Partyknaller werden, denn immerhin ist die Idee gar nicht mal so schlecht und klingt zumindest auf dem Papier witzig. Bisher knallen wir uns aber eher die Hand auf die Stirn und wenden uns lieber anderen Titeln zu: **Tank! Tank! Tank!** lockt in dieser Form keinen hinter dem Ofen hervor!

WERTUNGSTENDENZ | 6 VON 10

Wii

SCREEN-INFO

Alle hier abgedruckten Screenshots stammen aus dem Redaktionsarchiv und bilden die Spiele in ihrer Originalqualität ab.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratory | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** September 2012

KIRBY'S DREAM COLLECTION

Text | Nathalie Auerochs

Kirby feiert seinen 20. Geburtstag: Willkommen im Land der Träume!

Anlässlich des 20. Jubiläums der allseits beliebten knuddeligen rosa Kugel erscheint voraussichtlich im September bei uns die **Kirby's Dream Collection** für Wii. Insgesamt werden sechs bekannte Spiele in der Spielesammlung enthalten sein. Für die japanische Version wurde zudem ein eigens für diese Collection programmiertes Minispiel angekündigt, das auf verschiedenen Levels aus **Kirby's Adventure Wii** basieren wird. Bisher wurde hier bekannt gegeben, dass es über zehn Herausforderungen geben wird, darunter eine Schwert-Challenge und ein Kampfmatch, in denen Kirbys Kopierfähigkeiten genutzt werden müssen. Ob dieses allerdings auf den westlichen Editionen zu finden sein wird, wurde bisher noch nicht verkündet. Zusätzlich dazu ist ein Booklet enthalten, das ähnlich dem der **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition gestaltet sein und die Geschichte von Kirby darstellen wird. Fans der **Kirby**-Musik werden zudem mit einer Soundtrack-CD belohnt. Alle hier abgedruckten Spieletitel finden ihren Weg als Spielesammlung auf die Wii. ■

Kirby's Dream Land (Game Boy)

Mit diesem Klassiker begann 1992 das Abenteuer von Kirby und setzte damit den Startschuss für eine der erfolgreichsten Nintendo-Spielereihen. Kirby hat es sich hier zur Aufgabe gemacht, Nahrungsvorräte und Glitzersterne zurückzuholen, die zuvor vom selbst ernannten Herrscher des Traumlandes, König Nickerchen (alias König Dedede), gestohlen wurden. Wem das Hauptabenteuer zu leicht war, der konnte sich nach einmaligem Durchspielen des Klassikers am schwereren Extra-Modus versuchen.

Wertung: ●●●○○

Kirby's Adventure (NES)

Die Fortsetzung von **Kirby's Dream Land** erschien knapp ein Jahr später auf dem NES. Hier klaut König Nickerchen nach einem Bad im Traumbrunnen das Sternenzepter, das die Energiequelle des Brunnens darstellt, der daraufhin versiegt. Der König zerbricht das Sternenzepter in Stücke und verteilt es an seine Lakaien. Nun liegt es an Kirby, den Traumbrunnen wieder zum Sprudeln zu bringen. In diesem Teil konnte Kirby übrigens das erste Mal von seiner Kopierfähigkeit Gebrauch machen und so Fähigkeiten seiner Gegner nachahmen. Die NES-Variante dieses Spiels ist auf der Virtual Console verfügbar und eine überarbeitete Neuauflage erschien unter dem Titel **Kirby: Nightmare in Dream Land** (im Spiel selbst wird das Abenteuer kurioserweise **Schatten bedrohen Traumland** genannt) für den Game Boy Advance.

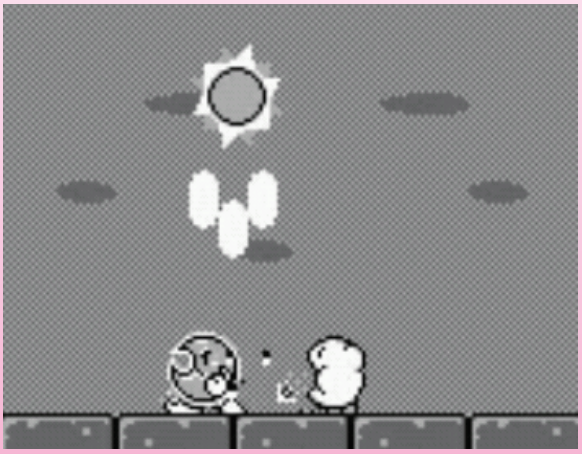
Wertung: ●●●●○

Kirby's Dream Land 2 (Game Boy)

Im zweiten Teil der **Traumland**-Reihe muss unser Freund Kirby das sogenannte Regenbogenschwert finden, um Dark Matter zu besiegen, der von König Nickerchen Besitz ergriffen hat. In dieser Welt existieren sogenannte Regenbogeninseln, die ehemals allesamt durch Regenbogenbrücken verbunden waren. Um an das legendäre Schwert zu gelangen, muss Kirby nun Regenbogentropfen sammeln, die auf diesen Regenbogeninseln versteckt wurden. Ob die rosa Knuddelkugel diese Aufgabe bewältigen kann und damit ihren temporären Vollzeitjob als Brückenbauer meistert, liegt ganz alleine an euch!

In diesem Abenteuer stehen Kirby erstmals auch Tierfreunde hilfreich zur Seite. Insgesamt sind es drei Kameraden, auf deren Unterstützung ihr vertrauen könnt: der Hamster Rick, die Eule Coo und Kine, ein Fisch.

Wertung: ●●●○○



Kirby's Dream Land 3 (SNES)

Das Besondere an diesem Spiel ist, dass es in Europa ausschließlich für die Virtual Console erhältlich ist. Grund hierfür war der Erscheinungstermin, der zeitlich sehr nah am Erscheinen des Nintendo 64 lag und somit eine Nichtveröffentlichung in europäischen Ländern nach sich zog. Neben Gooey, einem dunkelblauen Materieklumpen, standen zusätzlich zu den Helfern aus **Kirby's Dream Land 2** drei weitere Charaktere zur Verfügung: die Katze Nago, der Vogel Pitch und das Oktopusmädchen Chuchu.

Wertung: ●●●●○

Kirby Super Star (SNES)

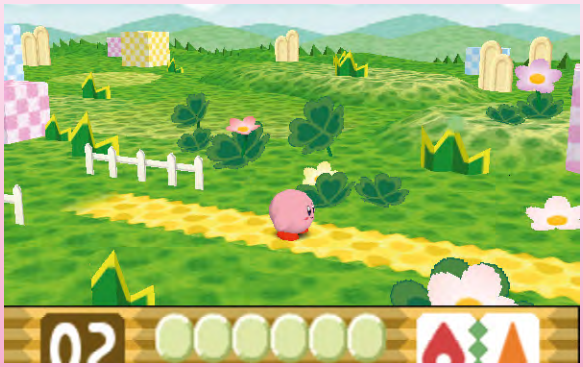
Auch bekannt unter dem Titel **Kirby's Fun Pak**, war **Kirby Super Star** eine Sammlung von insgesamt sieben Kapiteln mit jeweils eigener Handlung, von denen drei erst nach dem Freispielen zur Verfügung standen. Der Zweispielermodus überzeugte, denn ein Freund konnte die Rolle eines Helfers Kirbys übernehmen und ihm so zur Seite stehen. Im Jahr 2008 erschien ein sehr erweitertes Nintendo-DS-Remake unter dem Namen **Kirby Super Star Ultra**.

Wertung: ●●●●●

Kirby 64: The Crystal Shards (N64)

Diesmal geht es dem Bösewicht Dark Matter um den magischen Kristall der Feen. Zwar schafft es die Fee Ribbon, den Kristall an sich zu nehmen und zu fliehen, doch durch einen Angriff wird dieser beschädigt und zerbricht in Splitter. Natürlich hilft Kirby Ribbon gerne, die Kristallscherben zu finden, und erhält dabei Unterstützung von Waddle Dee, König Nickerchen und der Malerin Adeleine. Dieses Spiel ist zum Preis von 1.000 Nintendo Points, also umgerechnet zehn Euro, für die Virtual Console erschienen.

Wertung: ●●●●○



MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Hier gibt's Kirby im Sechserpack!"

Diese Sammlung hört sich nach einem Traum für alle Kirby-Fans an und wird es sicher auch für viele neue Fans sein. Meiner Meinung nach wurde hier eine gute Spielauswahl getroffen, die von Titeln für NES und Game Boy bis hin zum Nintendo 64 reicht. Hoffen wir, dass die Minispiele nicht nur den japanischen Fans vorbehalten sein werden, sondern es auch zu uns schaffen, denn sie versprechen einige zusätzliche Stunden voll Spielspaß. Da **Kirby's Dream Collection** aber limitiert sein wird, gilt es zuzugreifen, bevor es zu spät ist!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

3DS

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite gezeigten Bilder stammen aus dem offiziellen Video von **New Super Mario Bros. 2** und zeigen Original-Spielszenen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 17. August 2012

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Text | Christoph Kraus

Bei Mario, Lakitu und Co. geht's nur noch ums Geld – aber wofür verprassen die ihre Schätze bloß? Wir liefern neue Spieleindrücke!

Man kann fest damit rechnen, dass alle vier Jahre ein Fußball-Europameister gekürt wird. Es ist so gut wie sicher, dass Wasser talabwärts fließt. Außerdem kann man davon ausgehen, dass die Panzerknacker immer wieder aufs Neue versuchen werden, Dagobert Ducks Geldspeicher zu plündern. Und genauso unumstößlich ist es, dass in jeder Konsolengeneration ein neues Mario-2D-Jump&Run auf den Markt kommt. Im Falle von **New Super Mario Bros. 2** vergingen sechs Jahre nach Veröffentlichung des Originals – und in München hatten wir sogar schon die Gelegenheit, den neuen 3DS-Hüpfer zu erproben. Doch wie schaut's mit der Qualität aus?

Bestechendes 3D

Wir müssen zugeben: Allzu viel hatten wir uns vom 3D-Effekt von Nintendos neuem Vorzeigetitel nicht erhofft. Schließlich handelt es sich bei **New Super Mario Bros. 2** um ein klassisches Jump & Run, das von der Seite gespielt wird – da fragten wir uns: Wie soll man hier plastische Tiefeneffekte rüberbringen? Doch der Praxistest hat unsere Befürchtung widerlegt: Sowohl der titelgebende Hüpfheld als auch die Objekte aus dem Pilzkönigreich – Fragezeichenblöcke, Gumbas, Flügel-Koopas und dergleichen – sehen auf dem oberen Bildschirm bestechend gut aus. Das trifft auch auf die Grafik im Allgemeinen zu: Die Figuren

Dieses rotierende Drehkreuz zu überqueren ist für Super Mario doch ein Klacks – und für euch bestimmt auch. Der Level ist für ein Spiel mit dem Helden ungewohnt dunkel.

Rennt Mario mit dieser Kiste auf dem Kopf durch die Levels, wächst sein Münzkonto im Sekundentakt. Zudem zieht er eine Schlange an Goldtalern hinter sich her.

sehen allesamt knackig scharf aus, was beim Vorgänger für das alte DS-Modell noch nicht zutraf.

Mixtur à la Mario

In puncto Gameplay erwartet uns eine gut gelungene Mischung aus allem, was uns schon an den Vorgängern der Reihe faszinierte: Münzen und Gumbas sind exakt an den Stellen platziert, wo sie hingehören. So wird der Spieler beim Durchrennen weder ausgebremst noch ist der Schwierigkeitsgrad zu anspruchslos. Die Bedenken, den Leveldesignern könnten die Ideen ausgegangen sein, können wir ebenfalls ganz klar zerstreuen. Vor allem die Verwandlung in Gold-Mario gefällt uns ausgesprochen gut: Rennt Mario in güldener Gestalt durchs Pilzkönigreich, kann er Blöcke, Gegner und alles, was ihm im Weg steht, komfortabel wegballern. So sieht ein Durchmarsch aus! Vor allem die geballte Action – ständig ist irgendwas los – sorgt für viel Motivation zum Weiterspielen.

Ärger mit dem Boss

Wie mittlerweile bekannt ist, treten erneut die Koopalinge als Zwischenbosse in Erscheinung – auch auf eine Begegnung mit den Reznors (den Nashörnern aus **Super Mario World** und dem ersten **New Super Mario Bros.**) dürfen wir uns einstellen. Angesichts dieser wiederkehrenden Elemente müsste schon viel passieren, wenn nicht zum x-ten Male Bowser als Endboss auftauchen würde. Aber immerhin bekommen wir das, was wir erwarten!

GOLD-BONUS FÜR VORBESTELLER

Am 17. August kommt der 3DS-Hammer mit Super Mario heraus. Für treue Fans gibt's ein Leckerli.

Wer in den nächsten Wochen und Monaten durch die Kaufhäuser und Elektronikketten der Bundesrepublik streift, der entdeckt bestimmt die Vorbesteller-Boxen für **New Super Mario Bros. 2**. Das Prinzip funktioniert so: Ihr reserviert euch euer Exemplar des 3DS vor und erhaltet das Spiel dann pünktlich am Tag der Veröffentlichung, nämlich dem 17. August 2012. Als Prämie gibt's ein Etui, das der Goldmünze aus dem Nintendo-Abenteuer nachempfunden ist (siehe Bild). Für alle weiteren Details wendet ihr euch am besten an den Händler eures Vertrauens – die Vorgehensweise ist vermutlich bei Online-Shops und Ladenketten jeweils unterschiedlich.

Kritik am Goldrausch

Für Kontroversen sorgt hingegen Nintendos Ankündigung, bei **New Super Mario Bros. 2** auf herunterladbare Zusatzinhalte im Goldrausch-Modus zu setzen. Darin absolviert man drei Levels hintereinander in der Hoffnung, möglichst viele Münzen anzuhäufen. Allerdings gibt es eine krasse Regel: Euch steht nur ein Leben zur Verfügung – ist dieses verbraucht, heißt es unbarmherzig „Game Over"! Wem die Levels, die sich bereits ab Werk auf dem Modul befinden, nicht genügen, der kann weitere Gebiete freischalten. Allerdings gibt's die nur gegen echtes Bares!

Der Test naht

In der nächsten N-ZONE werden wir in unserem Test herausfinden, ob die einzelnen Zutaten des 3DS-Jump&Runs tatsächlich ein rundum stimmiges Gesamtes ergeben. Es sieht aber schon jetzt so aus, als würde Nintendo abermals ein ganz großer Wurf gelingen. Nur der Innovationspreis geht diesmal definitiv nicht an den **Mario**-Konzern! ■

Erneut sind gut versteckte Goldtaler im Pilzkönigreich versteckt. Das verspricht Sammelspaß bis zum Abwinken, genauso wie im Vorgänger.

Der Tanuki-Anzug steht Mario ausgezeichnet. Man beachte hier übrigens den liebevoll gestalteten Münz-Fallschirm!

Der Abwurf dieses goldenen Koopa-Panzers beschert Mario mindestens 15 Münzen – für jede Schnapp-Piranha winken nämlich satte fünf Taler!

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Mario, der Jump&Run-Rentner!"

Nicht, dass wir uns falsch verstehen: Super Mario ist noch lange nicht reif fürs Altenheim – aber sein neuestes Jump & Run wirkt trotzdem leicht verbraucht. Schließlich sind uns fast alle Spielelemente bereits bestens vertraut. Schlecht ist das freilich nicht: Beim Probespielen überzeugten wir uns davon, dass uns abermals ein großer Wurf erwartet. Ob 3D-Effekt, Leveldesign und Motivation: Bislang stimmt alles! Im nächsten Heft klären wir im Test, ob **New Super Mario Bros. 2** den hohen Erwartungen gerecht wird.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite gezeigten Bilder stammen von Nintendo und geben die 3DS-Auflösung originalgetreu wieder.

Man beachte in dieser Spielszene die hochwertigen Spiegeleffekte auf der Eisoberfläche. Toll schaut's vor allem in Bewegung aus!

Luigi beäugt den Metallritter sehr kritisch – zu Recht! Denn sein Schwert senkt sich bedrohlich nach unten. Da sollte der Geisterjäger lieber einen Umweg machen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Next Level Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

LUIGI'S MANSION: DARK MOON

Text | Christoph Kraus

„Huhu? Ist da jemand? Nein? Na gut, dann bin ich mal wieder weg!" – Von wegen, Luigi! Jetzt geht's erst richtig los!

Ihr gehört zu denjenigen, die sich um 21 Uhr ins Bett verkriechen, die Jalousien herunterziehen, die Tür absperren und das Schlummerlicht einschalten? Die furchteinflößendsten Filme, die ihr jemals gesehen habt, sind **Didi – Der Doppelgänger** und **Rosamunde Pilcher: Der lange Weg zum Glück**? Euer Herz rast schon, wenn eine Oma im Rollator an euch vorbeirauscht? Dann ist **Luigi's Mansion: Dark Moon** genau das Richtige für euch! Denn hier geht's nicht um subtilen Gruselschock, auch nicht um derbe Splatter-Momente, sondern einzig und allein um eine amüsante Geisterjagd mit hohem Schabernackfaktor. Na, dann wagen wir uns doch mal in die dunkle Villa hinein!

Ganz auf sich allein ist Luigi nicht gestellt. Hier begegnet er gerade Toad in der Gruselvilla.

Willkommen im Schlamassel

In München hatten wir zum ersten Mal die Chance, das kommende Action-Adventure auf dem Nintendo 3DS selbst auszuprobieren. Uns überraschte zunächst der große Umfang der gezeigten Demo: Gleich drei spielbare Passagen wurden gezeigt – ein verschneites Spukanwesen, ein mysteriöses, begehbares Uhrwerk sowie eine Gespensterbude, die mit dem verlassenen Herrenhaus aus dem Original vergleichbar ist. Das Spielprinzip bleibt dabei stets identisch: Kaum betritt Luigi die Behausung, folgen auch schon die ersten Begegnungen mit den fiesen Gesellen. Um dem Spuk ein Ende zu bereiten, schalten wir mittels Schultertaste Luigis Geisterstaubsauger – den sogenannten Schreckweg 08/16 – ein. Nun beginnt eine heiße Verfolgungsjagd: Weil die Biester mit ganzem Elan vor dem Jäger fliehen, muss Luigi ihnen stets auf den Fersen bleiben. Für den Spieler heißt das: Er muss Marios Bruder mittels Schiebe-Pad in die Richtung steuern, in die die Gespenster fliehen. Ist nämlich der Abstand zwischen Jäger und Gejagtem zu groß, bricht die Verbindung ab und man bekommt wertvolle Lebensenergiepunkte abgezogen. Weil es nicht allzu spannend wäre, ständig gegen dieselben Wesen zu kämpfen, treiben viele verschiedene Geistertypen in der Villa ihr Unwesen.

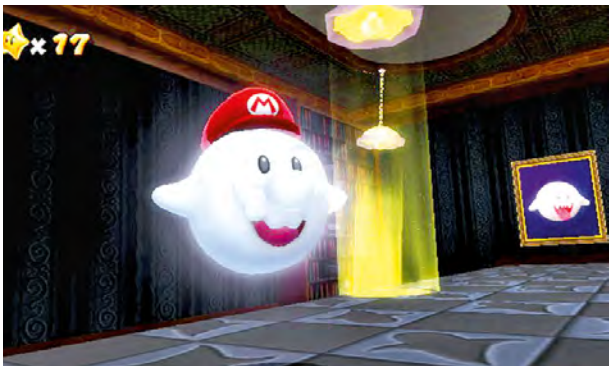
BUU-HUU-ALARM!

N-ZONE-Leser Michael Moor hat für euch die Karriere der Buu Huus betrachtet.

Super Mario Bros. 3: Hier tauchen diese Geister das erste Mal auf – genauer gesagt in der ersten Festung der ersten Welt. Sie verfolgen Mario jedoch nur, wenn er ihnen den Rücken zukehrt.

Paper Mario: In der N64-Episode der Rollenspielreihe klinkt sich Lady Buu sogar in Marios Team ein. Sie ist zwar ziemlich eingebildet, kann den Klempner allerdings auch vorübergehend unsichtbar machen.

Mario Kart: Double Dash!!: Hier kann man die Biester erstmals lenken. Seltsamerweise zählt König Buu-Huu als Schwergewicht, obwohl er als Geist doch eigentlich nichts wiegen sollte.



Super Mario Galaxy: Dank des Geisterpilzes erfährt der Klempner zum ersten Mal, wie man sich als Buu-Huu fühlt. Nun kann er schweben, sich durchsichtig machen und so bestimmte Wände durchqueren.

Überall passiert was

Insbesondere der sehr hohe Grad an Interaktivität hat uns an **Luigi's Mansion: Dark Moon** begeistert. Es gibt kaum eine Szene, in der Luigi nicht seine Umgebung mittels Schreckweg 08/16 verändern kann. Mal saugt er ein auf dem Boden liegendes Bärenfell ein, mal zieht er Bälle an die Düse seines Universalgeräts heran, mal bringt er damit eine Turbine in Schwung. Gerade aufgrund der Fülle an spielerischen Möglichkeiten ist **Luigi's Mansion** auch so abwechslungsreich. Die Rätsel, die sich durch den cleveren Gebrauch des Gespenstersaugers ergeben, fügen sich allesamt stimmig ins Abenteuer ein und wirkten in der Demo, die wir in München spielten, nie deplatziert. Zudem ist auch der 3D-Effekt sehr gut gelungen: In einer Szene steigt Luigi beispielsweise in einen Aufzug und die Kamera befindet sich in diesem Moment oberhalb seiner grünen Mütze – das kommt unheimlich plastisch rüber.

Universell begabt

Noch eines zeigt **Luigi's Mansion: Dark Moon** ganz besonders deutlich: Auch Entwicklerstudios, die sich eher durch Sportsimulationen einen guten Ruf erarbeitet haben, können astreine Action-Adventures abliefern: Denn die Buu-Huu-Jagd befindet sich ausgerechnet bei Next Level Games, den Schöpfern von **Punch-Out!!** und **Mario Strikers Charged Football**, in der Mache. Vielleicht entwickeln ja die Gruselexperten von Silicon Knights (bekannt durch **Eternal Darkness**) bald das nächste **Animal Crossing** … ■

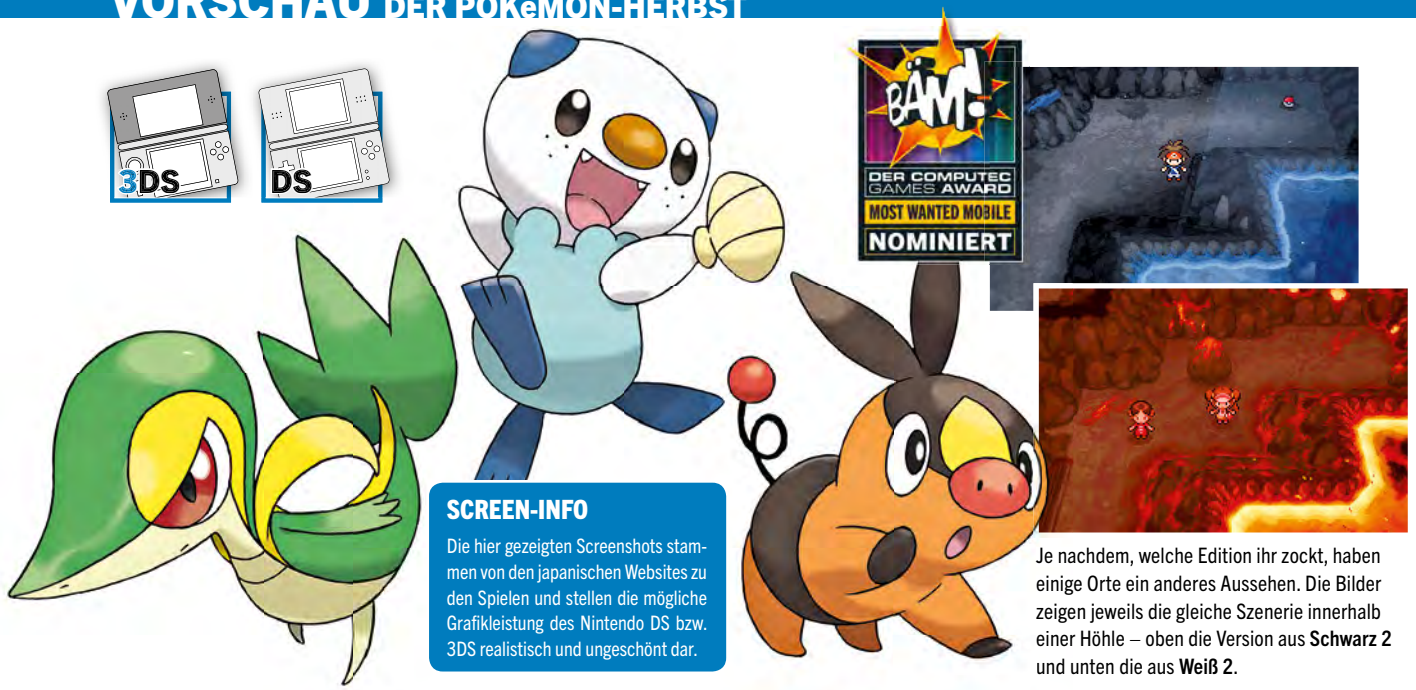
Abwechslungsreiche Geister mit unterschiedlichen Bewegungsmustern sind das Markenzeichen von **Luigi's Mansion**. Das ist auch diesmal nicht anders.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Luigi ist der coolste Ghostbuster!"

Pah! Mir doch wurscht, ob Bill Murray darauf pfeift, im geplanten Film **Ghostbusters III** mitzuspielen! **Luigi's Mansion: Dark Moon** beweist eindrucksvoll, wie man die Geisterjägerthematik mit einer riesengroßen Portion Humor verbinden kann. Das 3DS-Abenteuer scheint schon recht weit in der Entwicklung fortgeschritten zu sein. Ich rechne damit, dass es spätestens im November in Europa auf den Markt kommt. Das Zeug zum Hit hat das Spukspektakel definitiv.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO

Die hier gezeigten Screenshots stammen von den japanischen Websites zu den Spielen und stellen die mögliche Grafikleistung des Nintendo DS bzw. 3DS realistisch und ungeschönt dar.

Je nachdem, welche Edition ihr zockt, haben einige Orte ein anderes Aussehen. Die Bilder zeigen jeweils die gleiche Szenerie innerhalb einer Höhle – oben die Version aus **Schwarz 2** und unten die aus **Weiß 2**.

Genre: Rollenspiel/Lernspiel/Infotainment | **Entwickler:** Game Freak/Genius Sonority/Koei Tecmo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

DER POKéMON-HERBST

Text | Max Drews

Was für eine Spieleflut: Bis Ende 2012 erscheinen sage und schreibe fünf neue Taschenmonster-Spiele auf dem deutschen Markt!

Einmal in der echten Welt auf die Jagd nach Pokémon gehen – was im vergangenen Jahrzehnt noch ein Ding der Unmöglichkeit zu sein schien, wird dank der AR-Technologie des Nintendo 3DS in **Pokémon Traumradar** zur Realität. Da das Spiel in Japan mittlerweile veröffentlicht wurde, sind viele neue Details ans Licht gekommen: So wird der Spieler neben den drei Tiergeistformen von Boreos, Voltolos und Demeteros auch andere Taschenmonster wie Somniam, Pottrott und Symvolara in verschiedenen Levelbereichen fangen können. Diese Abschnitte müssen allerdings durch sogenannte Traumorbs, die man sich während des Spiels verdienen kann, erst freigeschaltet werden. Neben Pokémon gibt es zur Abwechslung auch nützliche

POKÉMON SCHWARZE EDITION 2 UND WEISSE EDITION 2

Auf zu neuen Abenteuern: Im Herbst kehren Pokéfans aus ganz Europa in die vereiste Einall-Region zurück.

Da auch **Schwarz 2** und **Weiß 2** Mitte Juni in Japan herausgekommen sind – für Europa wurde mittlerweile der 12. Oktober als Erscheinungstermin bestätigt –, überschlagen sich die Neuigkeiten geradezu. Eine der wichtigsten neuen Erkenntnisse ist, dass die Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern auf der Kontaktebene erhöht werden. Einerseits können bei den „Fes-Missionen“ bis zu 100 Personen gleichzeitig Pokémon fangen, Items finden oder Quizfragen beantworten, solange sich diese in räumlicher Nähe zueinander befinden. Andererseits wird es mit der „Join Avenue“ eine Stadt geben, die je nach Spielstand individuell gestaltet wird. Egal, ob ihr mit anderen tauscht, kämpft oder über das Internet kommuniziert, die „Join Avenue“ wird sich zeitgleich entsprechend verändern. So erhaltet ihr auch Zugang zu extrem seltenen Items. Mehr noch: Auch neue Minispiele für den Viso Caster wird es geben.

Zu guter Letzt wurde mit der Resolut-Form auch eine neue Gestalt des legendären Keldeo bestätigt, die das Pokémon annimmt, wenn es seine Spezialattacke Mystoschwert beherrscht. Basierend auf Keldeos Formen wird es dazu passend ebenso neue C-Gear-Gestaltungen geben.

Außerdem erhielt der **Pokémon Global Link** für die kommenden Editionen einen frischen Anstrich und wartet mit einigen neuen Funktionen auf, wie etwa einer Top-30-Rangliste der am meisten gewünschten Pokémon. Überdies wurde die Dream World um ein weiteres Gebiet, die „Frostige Höhle“, ergänzt.

Während einer Fes-Mission werden unten auf dem Touchscreen in Echtzeit Kommentare von anderen Spielern eingeblendet.

So sieht die neue Join Avenue aus, wenn ihr bereits einige Male getauscht und gekämpft habt. Am Anfang eures Abenteuers ist sie noch völlig leer.

LERNEN MIT POKÉMON: TASTEN-ABENTEUER

Beherrscht ihr das Schreiben an der Tastatur mit zehn Fingern oder geht ihr nach dem Adler-Suchsystem vor? Falls Letzteres der Fall ist – euch kann geholfen werden!

Bei **Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer** ist der Name Programm: Die Lernsoftware hat es sich auf die Fahne geschrieben, den Spielern das richtige Tastaturschreiben beizubringen. So begebt ihr euch **Pokémon**-typisch auf die Jagd nach insgesamt 403 Pokémon. Anders als üblich habt ihr hier aber ausschließlich den Typing Ball zur Verfügung, mit dem ihr automatisch jedes Taschenmonster fangt, dessen Namen ihr richtig eintippt, wenn ihr ihm auf einem der zahlreichen Kurse des Spiels begegnet. Zur Eingabe könnt ihr entweder eine virtuelle Tastatur auf dem Touchscreen nutzen oder aber das mitgelieferte Nintendo Wireless Keyboard, das etwas kleiner als eine normale Tastatur ist und sich über Bluetooth mit dem Spielmodul verbindet.

Lernen mit **Pokémon: Tasten-Abenteuer** soll im September 2012 hierzulande erscheinen – zu diesem Zeitpunkt ist es in Japan aber bereits ein alter Hut: Fernost wurde bereits im April 2011 mit der Software aus dem Hause Genius Sonority beglückt.

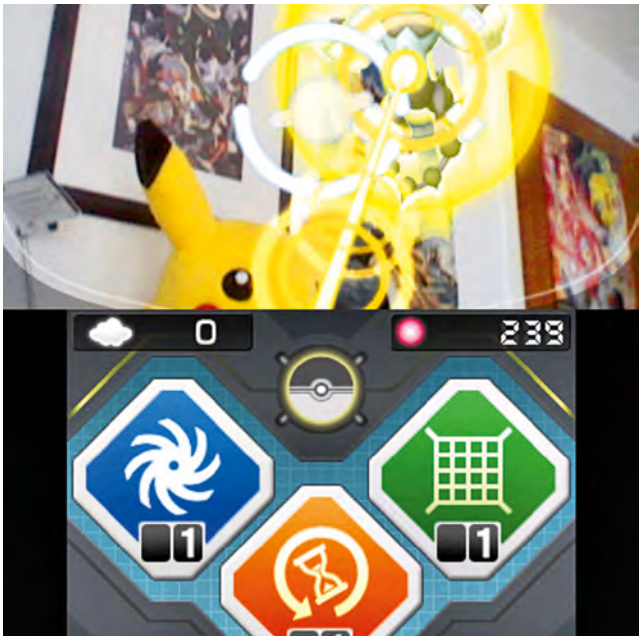
So sieht das Nintendo Wireless Keyboard in seiner japanischen Version aus. In Europa wird es englische, deutsche, französische, italienische und spanische Fassungen geben.

Wenn auf dem oberen Bildschirm Zorua zu sehen ist, muss auf dem unteren über die Tastatur rasch sein Name eingegeben werden.

Items zu ergattern – vom Mondstein bis zum Top-Beleber und mehr. Sowohl Taschenmonster als auch Items lassen sich auf die neuen Editionen **Schwarz 2** und **Weiß 2** übertragen, wobei man dort erst gewisse Orden errungen haben muss, um etwa ein Wesen auf Level 20 übertragen zu können. Außerdem könnt ihr besondere Legendäre Taschenmonster erhalten, wenn ihr einige der alten DS-Titel in den Modulschacht eures 3DS einlegt. **Pokémon Traumradar** erscheint am 12. Oktober 2012 zeitgleich mit **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** und wird ungefähr drei Euro kosten.

Wer mehr Informationen zu allen bisher entdeckten 648 Pokémon erhalten möchte, kann noch in diesem Jahr den **Pokédex 3D Pro** – Nachfolger der kostenlosen Software **Pokédex 3D** – für 15 Euro aus dem Nintendo eShop herunterladen und sich so fundiert über Stärken und Schwächen der Monster informieren.

Pokémon Conquest, das Spielelemente aus den in Japan sehr populären Spielereihen **Nobunaga's Ambition** und **Pokémon** verbindet, erscheint nun auch in Europa – am 27. Juli. Allerdings ist das innovative Crossover, in dem man die Region Ranse vor Kriegsherr Oda Nobunaga schützen muss, zunächst Großbritannien vorbehalten. Ob es später noch in Deutschland erscheinen wird oder Interessierte auf einen Import angewiesen sind, stand bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht fest. ■



Während ihr in **Pokémon Traumradar** versucht, Pokémon zu erwischen – in diesem Fall Voltolos in seiner Tiergeistform –, könnt ihr über den Touchscreen unterstützende Funktionen aktivieren.

In **Pokémon Conquest** ist es dem Protagonisten möglich, starke Bindungen zu seinen Pokémon zu knüpfen. Nur gemeinsam ist man stark!

MEINUNG ● MAX DREWS

„Pokémon-Fans wird es nicht langweilig werden!"

Rosige Aussichten für Anhänger der Taschenmonster: Die Fülle an Spielen, die noch in diesem Jahr auf sie zukommt, dürfte sie bis nach Weihnachten beschäftigt halten. Von den Blockbustern **Schwarz 2** und **Weiß 2** über unterstützende Download-Titel wie **Pokémon Traumradar** bis hin zu dem spannenden Crossover **Pokémon Conquest** – sollte es denn in Deutschland erscheinen – steht uns vermutlich durchweg hochklassige Unterhaltung ins Haus. Einzig die Software **Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer** dürfte in erster Linie die jüngeren Fans ansprechen und für ältere wenig geeignet sein.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // erwartet sehnlichst ...

... den Winter. Wieso das, wo es doch gerade erst Sommer wurde? Ganz einfach: Das Spielen mit der Wii U hat es ihm so sehr angetan, dass er das gute Stück baldmöglichst an der heimischen Glotze hängen haben will – und am besten gleich mit **New Super Mario Bros U** und **ZombiU**.

... das nächste Fußball-Turnier. Schade, dass die EM so schnell vorbeiging und es nun wieder zwei Jahre bis zur Weltmeisterschaft in Brasilien dauert.

Christoph Kraus // blickt ...

... voller Ehrfurcht auf Uwes neue Uhr: Denn in dem guten Stück schlummern Gerüchten zufolge doch tatsächlich radioaktive Restbestände eines iranischen Atomkraftwerks – entweder hat er da eine Sache nicht ganz richtig verstanden oder er muss es demütig hinnehmen, neben sich im Büro einen laufenden GAU sitzen zu haben: Uwe.

... in die Zukunft: Wetten, dass die Wii U 299 Euro kosten wird? Top, sie gilt!

Sebastian Stange // ist endlich ...

... wieder mobil! Ein herrlich altmodisches Herrenrad vom Trempelmarkt (Nürnbergs bekannter Mega-Flohmarkt) bringt ihn ab jetzt stilvoll auf die Arbeit.

... von Wii U überzeugt: Der finale Controller fasst sich gut an, die Hardware erlaubt viele neuartige Spielkonzepte und einige Titel sind besser, als zunächst gedacht. Vor allem Ubisofts **ZombiU** hat das Zeug zum Klassiker. Ein spannendes, innovatives Horror-Abenteuer. Toll!

Uwe Hönig // beruhigt ...

... seinen Kollegen Christoph! Das radioaktive Tritium aus Uwes Uhr entsteht tatsächlich bei der Kernspaltung in Schwerwasserreaktoren und dient in Form sogenannter trigalights als Leuchtmarker für Zeiger sowie Stundenindizes. Die Betastrahlung der winzigen Lichtquellen ist aber absolut ungefährlich!

... sein Verlangen nach dem 3DS XL! Ein größeres autostereoskopisches Display verstärkt den 3D-Effekt und darauf ist Uwe verdammt scharf!

Matthias Schöffel // hat bald ...

... ein neues Dach über dem Kopf. Da kommt man nichtsahnend aus der Arbeit und findet die eigene Haustüre nicht mehr. Völlig zugerüstet und verhangen. Des Rätsels Lösung: die Dachdecker sind da. Bleibt zu hoffen, dass die Tage kein Sommergewitter aufzieht.

... die Möglichkeit, seine Ernährung kurzzeitig umzustellen. Eine Woche Urlaub in Hamburg und Fischgerichte satt. Grüne Heringe, Finkenwerder Scholle, Pannfisch, Hamburger Aalsuppe, Bratheringe, Matjes ...

David Mola // wartet ...

... mit Spannung auf die Wii U und das neue Spielerlebnis, das die Konsole vermeintlich bietet. Bis dahin schlägt er sich aber noch liebend gern zig Spielstunden mit **Civilization V** (PC) und der frisch erschienenen Erweiterung **Gods & Kings** um die Ohren..

... mindestens weitere zwei Jahre auf einen großen Titel der deutschen Nationalelf. Schade, aber leider verdient rausgeflogen gegen clevere Italiener. Darauf eine Pizza! ;)

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

... weiß schon jetzt, ... mit was er sich an den freien Weihnachtstagen in diesem Jahr beschäftigen wird: Wii U zocken und die knuffigen Pikmin durch quietschbunte Levels navigieren! Außerdem freut er sich wie verrückt auf das neue **New Super Mario Bros. 2** und **Luigi's Mansion: Dark Moon** für den 3DS – hooray!

NATHALIE AUEROCHS

... zweifelt am Kauf der Wii U gleich zum Release-Termin. Zu gerne hätte sie nämlich auf der E3 eine Ankündigung für einen neuen Teil von **The Legend of Zelda** gesehen. Aber vielleicht kommt die ja doch früher als gedacht. Ich hoffe weiter drauf und vertreibe mir solange erst mal mit **Theatrhythm Final Fantasy** die Zeit!

MAX DREWS

... ist im Umzugsstress. Kaum ist das Abi geschafft, zieht Max aus dem schönen Wuppertal in den hohen Norden nach Hamburg. Die Wohnung bietet 17 qm Wohnfläche, ist voll möbliert und hat Platz für ein Kaffeekränzchen mit Freunden – die Frage ist nur, wo noch ein HD-Fernseher hinpassen soll, wenn die Wii U zu Weihnachten erscheint!

SEBASTIAN ZELADA

... wurde in den erlauchten Kreis der legendären Computec-Fußballmannschaft aufgenommen, die am 5. Juli im jährlichen Turnier unter anderem gegen die übermächtig scheinende Mannschaft von Nintendo die Ehre der Redaktion verteidigt. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr, ob wir Grund zum Jubeln hatten!

LUKAS SCHMID

... muss sparen. Im Sommer stehen unter anderem ein Besuch bei seinen Verwandten in Österreich als auch ein ein bis zwei Wochen langer Urlaub am Meer auf dem Programm. Bis das alles finanziert werden kann, muss jedoch die Geldbörse erst einmal wieder ordentlich gefüllt werden. Abwarten und Lotto spielen!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	BEAT THE BEAT: R. P. (Wii)	BEAT THE BEAT: R. P. (Wii)	BEAT THE BEAT: R. P. (Wii)	RAYMAN ORIGINS (3DS)
FLOP-TITEL	ENCLAVE (Wii)	ENCLAVE (Wii)	MONSTER 4 X 4 3D (3DS)	ENCLAVE (Wii)
LEGO BATMAN 2 (Wii)	Wie viele Ableger dieser guten, aber angestaubten **Lego**-Serie gibt es denn noch? Nicht genug, dass mit **Lego Der Herr der Ringe** schon die nächste Episode herauskommt – ich habe langsam genug davon! **7**	Toll, wie die Lego-Spiele stets für unterhaltsame, familienfreundliche Spielekost stehen. Noch toller: wenn ein Teil der Serie ein paar neue Dinge versucht. Ich mag die neue, herrlich alberne Synchro! **8**	Die Männchen quatschen zum ersten Mal und ich kann mich (wie auf PS3 und Xbox 360!) in einer relativ offenen Spielwelt bewegen! Das genügt eigentlich schon, dass mir auch dieses **Lego**-Game taugt! **8**	Die Riege der Helden aus dem DC-Universum gefällt mir beim neuesten **Lego**-Abenteuer des Fledermausmanns besonders gut. Vor allem Superman mit seinen Flugfähigkeiten hat es mir angetan! **8**
∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 50				
BEAT THE BEAT: RHYTHYM P. (Wii)	Total verrückt, absolut genial, irrsinnig witzig: Das sind nur einige der vielen positiven Urteile, mit denen ich **Beat the Beat** regelrecht überhäufen könnte. Ganz große Unterhaltung! Spielen und Spaß haben! **9**	So was von frustrierend! Und so was von motivierend! Der Rhythmus-Spaß sieht simpel aus, der Teufel steckt jedoch im Detail. Wer alles freispielen will, muss sich wirklich durchbeißen. Ein Riesenspaß. **9**	Schade, dass wir so lange auf dieses abgefahrene Spiel warten mussten. Selbst als bekennender Nicht-Fan des Genres erlag ich der humorvollen und charmanten Inszenierung dieses Ausnahmetitels! **9**	**Rhythm Paradise** hat mich bereits vor Jahren an den DS gefesselt und auch der Wii-Nachfolger sorgt mit über 50 rhythmusbasierten Minispielen für unterhaltsame Sessions, insbesondere im Koop-Modus! **8**
∅ **WERTUNG: 8,75** Test S. 54				
ENCLAVE (Wii)	Nach zehn Jahren wird ein einst gutes Action-Adventure auf die Wii gebracht – aber wer soll an diesem Dünnpfiff-Action-Adventure heute noch Gefallen finden? Denn die Grafik ist unterirdisch mies. **3**	Also nee! Das Ding war einst in grauer Vorzeit, als es für Xbox rauskam, richtig gut. Dass man diese solide Vorlage derart katastrophal auf die Wii portiert, nach all den Jahren? Dafür habe ich kein Verständnis. **2**	**Enclave** sieht altbacken aus, lässt sich mit der Wii-FB umständlich steuern, doch mit dem Classic Controller und etwas Geduld spürt man auch auf der Wii einen Hauch des gelungenen Xbox-Originals. **5**	Vor zehn Jahren fand ich das Spiel auf der ersten Xbox ganz passabel. Leider ist die aktuelle Wii-Version minderwertiger und schockt mit Gruseloptik und einer schrecklichen Steuerung per Wii-FB. **5**
∅ **WERTUNG: 3,75** Test S. 57				
KINGDOM HEARTS 3D (3DS)	Dieses Rollenspiel-Abenteuer setzt zwar auf allseits bekannte Figuren und einen guten 3D-Effekt, aber ich habe mit **Mutant Mudds** und **Rayman Origins** derzeit noch genug zu tun. Gerne im Herbst! **8**	Die Spielereihe ist nicht so mein Ding, allerdings kann ich nur meinen Hut vor diesem Titel ziehen: Er ist ein richtig großes Abenteuer mit einer gelungenen Technik und toller Inszenierung. Nicht schlecht! **8**	Nach dem 3DS-**Kingdom Hearts** habe ich mich seit der Ankündigung gesehnt. Und ich wurde nicht enttäuscht: Spielerisch wie technisch ist dieses Action-RPG überdurchschnittlich gut geworden! **8**	Die **Kingdom Hearts**-Serie gefällt mir seit ihren Anfängen auf der PS2 und da macht auch die neue 3DS-Version keine Ausnahme! Tolle 3D-Optik und ein fettes Kampfsystem werden mich wochenlang beschäftigen. **8**
∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 58				
RAYMAN ORIGINS (3DS)	Das Spiel selbst ist zweifellos allererste Sahne – aber auf dem Nintendo 3DS geht ein großer Reiz verloren, da **Rayman Origins** lediglich alleine gespielt werden kann. Schade um den Mehrspieler-Hitstempel! **8**	Auch auf dem 3DS ein schönes Spiel, jedoch ist der Handheld nicht die perfekte Plattform für das handgezeichnete Edel-Hüpfspiel. Es gehört auf eine möglichst große Glotze! In HD! Erst dann wirkt seine Pracht! **8**	Ich mag **Rayman** auch auf dem 3DS, doch nach der grandiosen Wii-Version hätte ich mir doch etwas mehr vom Handheld-Ableger gewünscht. Spielerisch wie technisch ist da noch etwas Luft nach oben! **7**	Das klassische Jump & Run **Rayman Origins** gefällt mir auch auf dem 3DS sehr gut, jedoch wird das Spiel den Fähigkeiten der Mobilkonsole aufgrund einer recht unspektakulären 3D-Anpassung nicht ganz gerecht. **8**
∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 62				
THEATRHYTHM FINAL FANTASY (3DS)	Ein Musikspiel pro Monat muss genügen – und da geht meine persönliche Empfehlung eben ganz klar an **Beat the Beat: Rhythm Paradise**. Tja, Square Enix, andere Mütter haben halt auch schöne Töchter. **7**	Auf solche kreativen Spielideen stehe ich – wegen denen mag ich meine Arbeit! Aber in dem Fall ist mir das ähnliche **Elite Beat Agents** für DS lieber. Das **Final Fantasy**-Universum ist mir halt nicht so wichtig. **7**	Wäre ich ein **Final Fantasy**-Fan, würde mich dieses Spiel wohl sehr entzücken. Aber so bleibt **Theatrhythm** nur ein rundum gut gemachtes Musikspiel, das aber durchaus einen gewissen Reiz hat. **7**	Musikspiele sind eigentlich nicht mein Ding. Dennoch rockt **Theatrhythm** aufgrund einer detailverliebten Inszenierung mit RPG-Elementen und über 70 Kompositionen aus 25 Jahren **Final Fantasy**! **9**
∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 64				

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	6. Juli | 2012
Merida	Disney Interactive	19. Juli | 2012
Quiz Party	CK Games	13. Juli | 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	31. Dezember | 2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Disney Micky Epic 2	Disney Interactive	17.November | 2012
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
FIFA 13	Electronic Arts	September | 2012
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	17. August I 2012
Inazuma Eleven Strikers	Nintendo	28. September | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	4. Oktober | 2012
Just Dance: Disney Party	Ubisoft	Oktober | 2012
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	September | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
NBA 2K13	2K Sports	2. Oktober | 2012
Nikelodeon Dance 2	2K Play	1. November | 2012
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20. November | 2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012
WWE 13	THQ	30. Oktober | 2012

Wii U

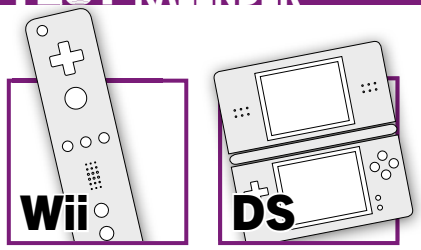
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2012/2013/NICHT BEKANNT		
NBA 2K13	2K Sports	2012
Aliens: Colonial Marines	Sega	Nicht bekannt
Assassin's Creed 3	Ubisoft	2012
Avangers: Battle for Earth	Ubisoft	21. Dezember | 2012
Batman Arkham City: Amored Edition	Warner Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	2012
Darksiders II	THQ	2012
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Family Party (Arbeitstitel)	D§ Publisher	2012
FIFA	Electronic Arts	Nicht bekannt
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	2013
Jett Tailfin	Maximum Games	2012
Just Dance 4	Ubisoft	2012
Lego City: Undercover	Warner Interactive	2012
Marvel Avenger's: Kampf um die Erde	Ubisoft	2012
Mass Effect 3	Electronic Arts	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2012
Monsters Party	Nicht bekannt	2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Tecmo Koei	2012
Nintendo Land	Nintendo	2012
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Project-100 (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rabbids Land	Ubisoft	2012
Rayman Legends	Ubisoft	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	2012
Shield Pose	Nicht bekannt	2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	2012
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Sports Connection	Ubisoft	2012
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	Nicht bekannt
Trine : Director's Cut	Frozen Byte	2012
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	2012
ZombiU	Ubisoft	2012

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment	20. Juli | 2012
FreakyForms	Nintendo	28. Juli | 2012
Kingdom Hearts Dream Drop Distance	Square Enix	20. Juli | 2012
New Art Academy	Nintendo	28. Juli | 2012
One Piece: Unlimited Cruise SP2	Namco Bandai	27. Juli | 2012
Theatrhythm Final Fantasy	Square Enix	06. Juli | 2012
AUGUST		
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	17. August I 2012
New Super Mario Bros. 2	Nintendo	17. August | 2012
2012/2013		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Herbst | 2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Disney Micky Epic: Die Macht der Fantasie	Disney Interactive	17.November | 2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
FIFA 13	Electronic Arts	September | 2012
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2012
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	Winter | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	Winter | 2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Rabbids Rumble	Ubisoft	2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Spyhunter	Warner Interactive	Herbst | 2012
Super Smash Bros.	Nintendo	2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	Sommer | 2012

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Merida	Disney Interactive	19. Juli I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Pokémon Conquest	Nintendo	27. Juli I 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	12. Oktober | 2012
Pokémon Tastenabenteuer	Nintendo	September | 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2012
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER	
13. Juli	Quiz Party	CK Games	
19. Juli	Merida	Disney Interactive	
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	
27. September	FIFA 13	Electronic Arts	
28. September	Everyone Sing	F + F Distribution	
28. September	Inazuma Eleven Strikers	Nintendo	
September	Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	Vorschau S. 36

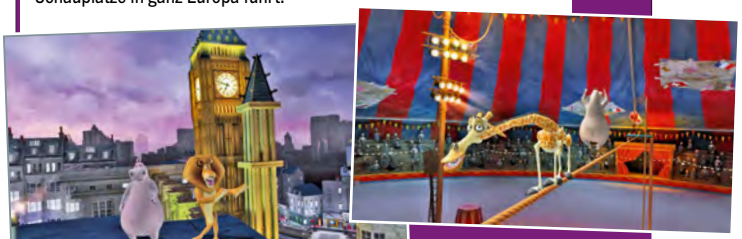
DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER	
19. Juli	Merida	Disney Interactive	
27. Juli	Pokémon Conquest	Nintendo	Vorschau S. 43
17. August	Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	
September	Pokémon Tastenabenteuer	Nintendo	Vorschau S. 43

14.09. MADAGASCAR 3: FLUCHT DURCH EUROPA

HERSTELLER: NAMCO BANDAI | GENRE: ACTION

Die Filmumsetzung **Madagascar 3: Flucht durch Europa** orientiert sich an der Story des Kinoabenteuers und entführt euch an bekannte Schauplätze in ganz Europa. In der Haut liebenswerter **Madagascar**-Figuren wie beispielsweise des Löwen Alex, der Giraffe Melman, des Zebras Marty oder der Nilpferd-Dame Gloria erwartet euch ein fröhliches Zirkus-Abenteuer, das euch wie im Film an viele beliebte Schauplätze in ganz Europa führt!



28.09. INAZUMA ELEVEN STRIKERS

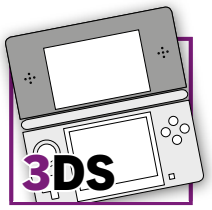
HERSTELLER: NINTENDO | GENRE: ROLLENSPIEL/SPORTSPIEL

Für den ersten Wii-Ableger der **Inazuma Eleven**-Serie gibt es endlich einen europäischen Erscheinungstermin! Wer bereits die DS-Teile mochte, der findet auch auf der Heimkonsole eine fabelhafte Mischung aus Rollenspiel und Fußball-Action vor. Wenn alles klappt, ist ab dem 28. September Anstoß!

19.07. MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE | GENRE: ACTION-ADVENTURE

Bei **Merida** handelt es sich um den 13. abendfüllenden Film der Pixar Animation Studios, die es mit Leinwandhits wie beispielsweise **Toy Story 1-3**, **Findet Nemo** oder **WALL·E** zu Weltruhm gebracht haben! Selbstverständlich erscheint zum neuen Film auch ein passendes Videospiel, bei dem ihr in der Rolle der Königstochter Merida die Highlands von Schottland mit Pfeil und Bogen unsicher machen dürft. Der ungestüme Rotschopf hält nicht sonderlich viel von alten Sitten und sorgt unbeabsichtigt für mächtig viel Wirbel im Königreich!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 64	6. Juli	Theatrhythm Final Fantasy	Square Enix
	20. Juli	Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment
Test S. 58	20. Juli	Kingdom Hearts Dream Drop Distance	Square Enix
	27. Juli	One Piece: Unilimited Cruise SP2	Namco Bandai
	28. Juli	Freakyforms Deluxe	Nintendo
	28. Juli	New Art Academy	Nintendo
	17. August	Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games
Vorschau S. 38	17. August	New Super Mario Bros. 2	Nintendo
	14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
	27. September	Disney Micky Epic: Power of Illusion	Disney Interactive
	27. September	FIFA 13	Electronic Arts

27.07. ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE SP 2

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Beim 3DS-Titel **Unlimited Cruise SP 2** handelt es sich um ein Remake des Wii-Spiels **One Piece Unlimited Cruise 2 – Das Erwachen eines Helden**. Das Hauptabenteuer lässt euch bekannte Ereignisse aus der Anime-Serie nacherleben und enthält neben Ruffy zahllose spielbare **One Piece**-Charaktere! Das actionreiche Abenteuer bieten recht hübsche 3D-Grafik inklusive witziger Animationen. Dank der ordentlichen Steuerung mit einer intuitiven Item-Auswahl über den Touchscreen kommt bei den völlig abgedrehten Kämpfen richtig Freude auf!

28.07. FREAKYFORMS DELUXE

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: JUMP & RUN

Das Download-Spiel **Freakyforms Deluxe: Deine Geschöpfe, quicklebendig!** war so erfolgreich, dass nun eine erweiterte Vollpreis-Version des Titels veröffentlicht wird. Bevor ihr bei **Freakyforms Deluxe** in die abenteuerlichen Missionen starten dürft, müsst ihr zuerst mindestens einen eigenen Charakter erschaffen. Diese kleinen Wesen werden Formis genannt und werden nach euren Vorstellungen auf einem virtuellen Zeichenbrett gestaltet. Ein fantastischer Spaß, bei dem eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt sind!

17.08. HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS

HERSTELLER: RISING STAR GAMES I GENRE: SIMULATION

Nachdem dtp Ende April Insolvenz angemeldet hat, geriet die Veröffentlichung des neuesten Teils der **Harvest Moon**-Serie leider in Verzug! Wahrscheinlich um weiteren Verzögerungen vorzubeugen, kümmert sich nun Rising Star Games höchstpersönlich um den Vertrieb des Spiels in Europa. So ist **The Tale of Two Towns** in England bereits erhältlich und soll am 17. August auch endlich hierzulande als 3DS- und DS-Version erscheinen. Wäre schade, wenn das coole Game verschütt' gegangen wäre ...

28.07. NEW ART ACADEMY

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: SIMULATION

Im Nachfolger des DS-Titels **Art Academy** erfahrt ihr auf spielerische Weise, wie ein Gemälde entsteht und mit welchen Techniken sich eure Kunstwerke realistisch gestalten lassen. In anschaulichen Schritt-für-Schritt-Lektionen erlernt ihr mit verschiedenen Materialien wie Pinseln, Farben oder Stiften umzugehen und mit dem sogenannten Verblendungs-Hilfsmittel dürft ihr sogar Pastellkreiden mischen, um Farbverläufe zu erstellen! Außerdem trainiert ihr durch die 3D-Vorlagen das perspektivische Sehen und Zeichnen, wodurch Porträt-Kunstwerke wesentlich natürlicher wirken.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 29. Juni 2012

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Text I Uwe Hönig

Batman darf diesmal eine offene Spielwelt erkunden und bekommt dabei Unterstützung von einer Bande ehrenwerter DC-Superhelden!

Das englische Entwicklerstudio TT Games kümmert sich seit ein paar Jahren um sämtliche **Lego**-Videospiele und konnte mit einigen Titeln bereits große Erfolge verbuchen. Neben der **Lego Star Wars**-Reihe, den beiden **Lego Indiana Jones**-Games oder etwa **Lego Harry Potter** konnte vor allem **Lego Batman: Das Videospiel** außerordentlich gute Verkaufszahlen erzielen!

Millionenfach verkauft

Nicht ohne Stolz veröffentlichte Warner Bros. Interactive Entertainment erst kürzlich die Meldung, dass vom ersten Lego-Ausflug des schwarzen Rächers bis Mai 2012 über 11 Millionen Exemplare für die unterschiedlichen Konsolensysteme (plus PC) verkauft wurden. Nur wenige Spiele pro Jahr sind so erfolgreich, was geradezu nach einem Nachfolger schreit! Also machte sich das erfahrene Team wieder an die Arbeit und hat inzwischen die Entwicklung von **Lego Batman 2: DC Super Heroes** abgeschlossen. Der Titel ist bereits für alle gängigen Plattformen im Handel verfügbar und offenbar hat man sich diesmal besonders viel Mühe gegeben!

Verfeinertes Erfolgsrezept

Logischerweise hat sich am grundsätzlichen Spielkonzept

FAQs

Kann Lego Batman 2 mit Neuerungen aufwarten, oder gibt's den gleichen Käse wie immer?
Das actionreiche Grundkonzept wurde natürlich beibehalten, aber sinnvoll durch zahllose neue Features, wie die offene Spielwelt, erweitert.

Sind die 50 enthaltenen DC-Superhelden alle spielbar?
Jawohl! Neben den obligatorischen Hauptheldenen Batman und Robin buhlen 50 weitere Spielfiguren wie Superman, Wonder Woman oder Green Lantern mit ihren Spezialfähigkeiten um eure Gunst!

Darf man Gotham City auch mit Fahrzeugen oder Fluggeräten erforschen?
Keine Sorge, die große Stadt muss nicht per pedes durchforstet werden. Neben stinknormalen Vehikeln stehen sogar Batmobil, Batboot oder Batwing zur Verfügung.

Gibt es auch wieder einen Koop-Modus im Spiel?
Selbstverständlich ist der berühmte Drop-in/Drop-out-Koop-Modus wieder mit am Start und wie erwartet macht das Abenteuer gemeinsam mit einem Freund am meisten Spaß.

Gibt es Nebenaufgaben abseits der Hauptstory?
Ähnlich wie bei der **GTA**-Serie steckt Gotham City voller Geheimnisse und Bonusmissionen, wie z. B. Bürger beschützen. Außerdem lassen sich im Stadtgebiet ingesamt 250 goldene Legosteine aufspüren.

Beweglich: Das actionreiche Bildschirmgeschehen kommt im typischen Stil der anderen Lego-Abenteuer daher, glänzt allerdings mit einigen coolen Neuerungen.

Superschurkentreffen: Die üblichen Verdächtigen treten erneut auf den Plan und wollen in einer fiesen Gemeinschaftsaktion ganz Gotham City vernichten!

nicht sonderlich viel verändert: Wie bei den anderen **Lego**-Games stapfen immer zwei Figuren gemeinsam durch die Levels, um in einer Third-Person-Ansicht zahllose Gegner zu vertrimmen und simple bis fordernde Rätsel zu lösen. Übrigens werden viele Umgebungsobjekte von euren Kampfhandlungen in Mitleidenschaft gezogen und hinterlassen nach Zerstörung einsammelbare Legosteine – sozusagen die Währung im Spiel, denn die Bauklötzchen ermöglichen das Freischalten einiger witziger sowie nützlicher Goodies!

Heldenhafte Begegnungen

Außerdem erscheinen im Verlauf des Abenteuers insgesamt 50 (spielbare!) DC-Superhelden wie beispielsweise Flash, Supergirl oder Hawkman auf der Bildfläche und sorgen mit ihren Spezialfähigkeiten für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis. So kann Flash standesgemäß rennen wie ein geölter Blitz, während Supergirl und Hawkman in der Lage sind, wie ihre Comicvorbilder zu fliegen! Das bedeutet, ihr dürft die atmosphärische und düster gestaltete Stadt Gotham City auch aus der Vogelperspektive erkunden. Im normalen Story-Modus kann man jedoch die spielbaren Charaktere nicht völlig frei wählen, sondern erhält Vorgaben, um die jeweils anstehenden Aufgaben auch lösen zu können. Im freien Modus bleibt es dagegen euch überlassen, mit wem ihr die Stadt unsicher macht.

Verbrecher-Bündnis

Übrigens bekommt es Batman diesmal nicht nur mit seinen gewohnten Gegenspielern wie Two-Face, Riddler oder dem Joker zu tun, denn diesmal ist mit Lex Luthor auch Supermans Erzfeind als Bösewicht mit dabei. Gemeinsam mit dem Joker planen Luthor und die anderen Mieslinge, Gotham City zu zerstören. Damit wird auch eure Mission klar, schließlich kann Batman nicht tatenlos zusehen, wie die Superschurken einfach so die Stadt übernehmen! Die Mission des schwarzen Rächers und seines Gehilfen Robin wird übrigens durch eine Reihe von neuen Anzügen er-

Robins Hubschrauber: Der flinke Batman-Gehilfe erlangt im Laufe des Abenteuers Zugriff auf einen äußerst schicken und vor allem nützlichen Helikopter.

Aufstockung der Fähigkeiten: Mithilfe neuer Anzüge kann sich Batman beispielsweise unsichtbar machen oder mit Sprengsätzen um sich werfen.

Koop-Modus: Wie bei den anderen Lego-Games gibt es auch hier einen coolen Mehrspielermodus, bei dem es auf Teamwork ankommt!

Fliegende Charaktere: Neben Superman oder Supergirl ist auch Hawkman in der Lage, ohne weitere Hilfsmittel zu fliegen und Gotham City von oben zu erkunden!

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Bewährte Lego-Kost garniert mit neuen Features!“

Mein Vorurteil › Obwohl ich mich zu den Fans der **Lego**-Games zähle, wird mir die immer gleiche oder ähnliche Präsentation langsam etwas zu fade!

Die verschiedenen **Lego**-Abenteuer haben mir hauptsächlich im Koop-Modus sehr gut gefallen. Allerdings habe ich mir im Laufe der Zeit mehr Neuerungen gewünscht, die nun in **Lego Batman 2** endlich verwirklicht wurden. Gotham City wurde als offene Spielwelt konzipiert und dient als Sprungbrett in abwechslungsreiche Missionen. Außerdem steckt die Stadt voller Geheimnisse und selbstverständlich könnt ihr an vielen Stellen tonnenweise Legosteine ergattern! Die Idee mit den Spezialanzügen ist ebenfalls gelungen und mit 50 DC-Superhelden im Gepäck wird das Abenteuer nicht so schnell langweilig! Darüber hinaus stehen nun innerhalb der Levels Speicherpunkte zur Verfügung, um jederzeit den Spielstand zu sichern.

leichtert. Batman darf beispielsweise einen bombenbestückten Power-Anzug verwenden, um bestimmte Objekte vernichten zu können. Außerdem gibt es einen praktischen Tarnanzug, der euch unsichtbar für Überwachungskameras macht! Robin hat dabei seine eigene Klamottenauswahl: Beispielsweise erklimmt Batmans junger Gehilfe mit seinem Akrobatikanzug auch unerreichbar geglaubte Abschnitte im Handumdrehen.

⊕ Familientauglich

Die Lego-Figuren im Spiel sind erstmals mit richtigen, deutschen Stimmen ausgestattet worden! So können auch ganz junge Zocker dem Bildschirmgeschehen problemlos folgen. Darüber hinaus sorgt ein grandioser Koop-Modus für hervorragende Videospielunterhaltung inklusive cooler Teamwork-Aktionen. Insgesamt also ein durchweg empfehlenswertes Action-Adventure für Jung und Alt! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Riesige offene Spielwelt
- ⊕ Atmosphärische Optik
- ⊕ Gelungene Animationen
- ⊕ Inklusive 50 spielbarer DC-Helden
- ⊕ Klasse Koop-Modus

CONTRA

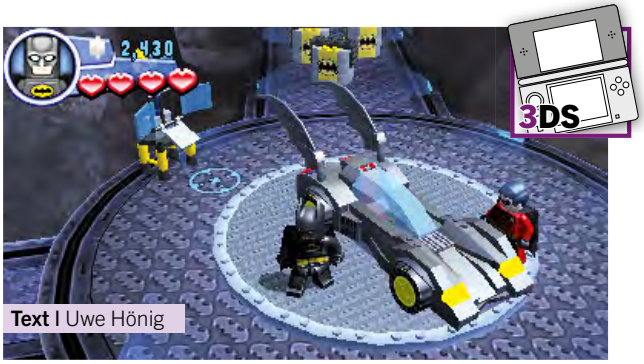
- ⊖ Zahlreiche Nebenaufgaben
- ⊖ Kein Online-Modus
- ⊖ Sprachausgabe nicht lippensynchron

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	83



Text I Uwe Hönig

LEGO BATMAN 2 ...

Enttäuschende Mobilversion!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 22. Juni 2012

Bei den Mobilfassungen von **Lego Batman 2** wurden die tollen Neuerungen der Heimversionen leider gleich wieder gestrichen. So sucht man die offene Gotham-City-Spielumgebung vergebens, denn bei den Handheld-Varianten handelt es sich eher um geradlinige Action-Games. Die Steuerung wirkt dabei zunächst nicht übel, denn die Gegner lassen sich mit netten Kombinationsangriffen ordentlich verdreschen! Wenn man aber beispielsweise den Batarang verwenden muss, zeigen sich Defizite. Das Anvisieren gestaltet sich sehr unkomfortabel und funktioniert nicht immer perfekt. Oftmals nutzen feindliche Schergen die Gunst der Stunde und machen euch den Garaus, während ihr versucht, einen Endboss anzuvisieren – ziemlich frustrierend. Immerhin enthält sowohl die 3DS- als auch die DS-Variante einen Zweispielermodus und eine Reihe von fahrbaren Untersätzen! ■

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hübscher 3D-Effekt
- ⊕ zahllose bekannte Helden ...
- ⊕ ... mit coolen Spezialfähigkeiten

CONTRA

- ⊖ abgespeckte Zwischensequenzen
- ⊖ keine offene Spielwelt
- ⊖ ungenaue Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	67

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 6. Juli 2012

BEAT THE BEAT RHYTHM PARADISE

Text | Sebastian Stange

Habt ihr den Rhythmus im Blut? Hier findet ihr es heraus!

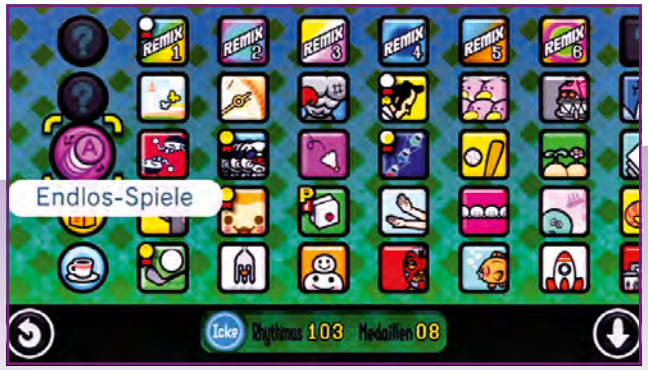
Wir sind frustriert. Wir sind richtig sauer – auf uns selbst und auf diese vier blöden Langusten, die ihren albernen kleinen Tanz aufführen. Wir steuern eines der Krustentiere, lassen es mit der A-Taste der Wii-FB im Takt hüpfen – doch der Rhythmus hat einen fiesen Break-Beat. Immer wieder müssen wir kurze Pausen einstreuen und obendrein auf Kommando A und B gleichzeitig drücken. Und wir versagen. Kläglich. Und das nervt. Aber geben wir auf? Nein, wir beißen uns durch. Wir üben das, bis es endlich klick macht und wir die Aufgabe bewältigt haben. Denn **Beat The Beat: Rhythm Paradise** ist derart spaßig, abgedreht und motivierend – da können selbst solche kleinen Frustmomente unsere Begeisterung nicht bremsen. Wir zocken weiter! Wir schaffen das!

✪ Großer Umfang, tolle Ideen

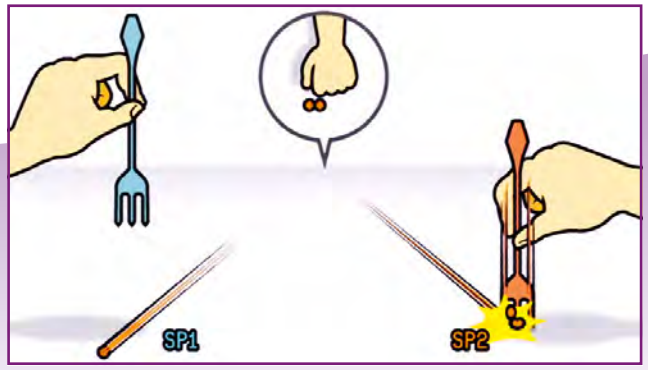
Das launige Wii-Rhythmusspiel bietet euch, ganz genau wie der DS-Klassiker **Rhythm Paradise**, eine große Auswahl kleiner Rhythmus-Minispiele. In über 50 kleinen Aufgaben müsst ihr euer musikalisches Gespür beweisen. Die Steuerung könnte einfacher nicht sein. Ihr drückt stets nur die A-Taste und müsst ab und an auch A und B gleichzeitig drücken. Damit schlagt ihr Golfbälle, fangt Bonbons, zerteilt Monster mit einem Schwert, lasst Mikroben schwimmen, schlagt auf ein Tamburin, steppt im Takt oder lasst Volleybälle abprallen. Jedes der ulkigen Minispiele erzählt eine kleine Story. Da wird ein Date zwischen zwei putzigen Nagern von umherfliegenden Bällen gestört, da bereitet eine Sekretärin ein wichtiges Meeting vor oder da duellieren sich zwei verliebte Hip-Hopper. Alle Mini-Episoden sind herrlich ulkig und liebevoll inszeniert – auch wenn die Grafik stets sehr schlicht ist.

✪ Genial-kniffliges Gameplay

Der Clou am Spiel ist die geniale Einbindung von Musik und Rhythmus. Bei keiner der simplen Reaktionsaufgaben hättet ihr eine Chance, wenn ihr sie ohne Hintergrundmusik spielen würdet. Doch sobald ihr im Takt mit dem Kopf nickt, läuft die Sache

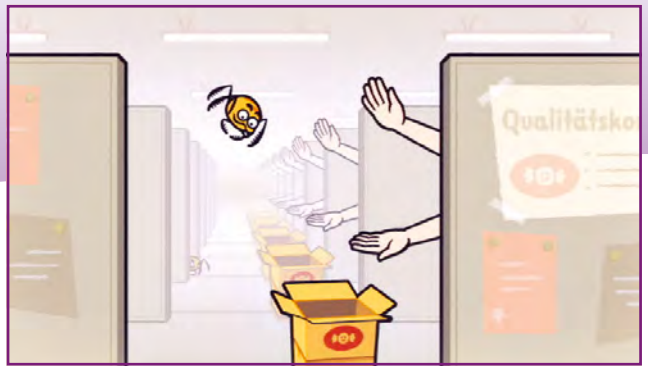


Volle Auswahl: Das ist der Hauptbildschirm des Spiels. Von hier aus startet ihr direkt in eine der Aufgaben, die Remixes (oben) oder die diversen Bonus-Inhalte (links).



Kopfnicken zu zweit: Manche der Minispiele existieren auch als 2-Spieler-Variante. Der Großteil des Spiels ist jedoch nur für einen Rhythmus-Profi gedacht.

Fiese Forelle: Diesen Fisch an die Angel zu bekommen, ist nicht leicht. Er gibt nur einen sehr vagen akustischen Hinweis darauf, wann er anbeißen wird.



Schauderhaft: Hier müsst ihr Bonbons per A- und B-Taste fangen und diese Krabbelviecher mit A wegschlagen. Fangt ihr ein Insekt, erschrickt die Spielfigur. Witzig!

schon runder. Bei vielen Aufgaben gibt es außerdem besondere Herausforderungen – etwa fiese Rhythmuswechsel oder ihr springt zwischen den zwei Beat-Spuren eines simplen Bossa-Nova-Sounds hin und her. Nachdem ihr die vier Aufgaben einer Rubrik gelöst habt, spielt ihr sie erneut; verquirlt in extraanspruchsvolle Remix-Songs. Bei denen ist euer ganzes Können gefragt! Anders als bei den Einzelaufgaben gibt es kein Training und ihr müsst blitzschnell zwischen den verschiedenen Spielarten wechseln können. Die Remixes sind also richtig knackig, aber gleichzeitig auch echte Höhepunkte. Weil sie herrlich wild und bunt sind. Und weil hier die besten Songs auf auch warten.

⊕ Toller Musik-Mix

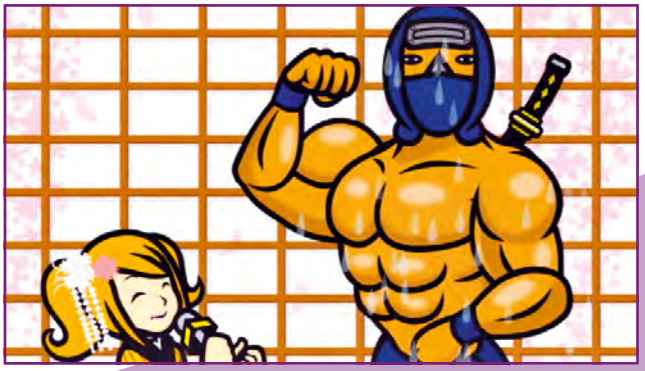
Die Musikauswahl, wenn man das so nennen mag, ist recht schräg und eigenwillig. Richtige Popsongs gibt es nur wenige, in den meisten Spielen erwarten euch eher simple Dudel-Melodien. Die kommen aber stets sympathisch rüber. Ist also alles super bei **Beat the Beat**? Na ja, fast. Manchen von euch wird die Grafik zu simpel sein, manche mag der verspielte Stil abschrecken und manche werden das Spielkonzept für ein wenig seicht halten. Und viele von euch, vielleicht sogar alle, werden irgendwann im Spielverlauf ausgebremst werden und nicht weiterkommen.

⊖ Achtung, Frustgefahr!

Eines der Minispiele wird euch vor den Kopf stoßen, einfach nicht machbar sein. Ihr werdet fluchen, schimpfen und frustriert sein – genau wie wir bei den Langusten. Aber das Schöne ist: Auch diese Hürde ist irgendwann bestimmt überwunden. Vielleicht nachdem ihr eine Weile zur Auflockerung andere Aufgaben spielt, euch vielleicht nebenher an den kniffligen Medaillen oder gar einem perfekten Spiel versucht? Oder ihr lasst einen Kumpel ran? Möglicherweise fällt ihm die schwere Aufgabe ja leicht? Oder aber ihr überspringt den Level – was nach einigen Fehlversuchen möglich ist. Aber ganz ehrlich: Das verstößt doch gegen jegliche Zocker-Ehre? ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Supercool: Hier lasst ihr den Muskelprotz rhythmisch seine Posen einnehmen.

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Das Rhythmus-Fieber hat mich voll erwischt!“

Mein Vorurteil › Ich habe **Rhythm Paradise** für Nintendo DS geliebt und sehr intensiv gespielt. Von der Wii-Fassung erwarte ich also sehr viel!

Boah, wie toll. Beim Spielen von **Beat the Beat** packte mich sofort wieder das Rhythmus-Fieber! Das Spiel hat sich zwar in Sachen Aufmachung, Grafik und Modi nur kaum weiterentwickelt, aber da pfeife ich drauf! Jedes der lustigen Minispiele zauberte mir ein Lächeln aufs Gesicht. Teils weil die Storys so albern sind. Teils weil der Song cool oder die Spielmechanik kurios ist. Aber manche der Spiele ließen mich auch an mir zweifeln. „Wieso geht das nicht? Ich mache doch alles genau im Rhythmus!“ Aber glücklicherweise gehen solche Tiefs irgendwann vorbei. Dann erkenne ich: „Ah nee, der Rhythmus dieses Songs ist komplizierter als gedacht!“, und plötzlich flutscht es. Mein Tipp: Einfach mal nur nach Gehör zocken!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Genial-ulkige Spielidee
- ⊕ Erfreulich großer Umfang
- ⊕ Liebevoll inszeniert
- ⊕ Hoher Wiederspielwert
- ⊕ Viele freischaltbare Boni
- ⊕ Japanische Stimmen optional wählbar

CONTRA

- ⊖ Keine Neustart-Funktion bei Aufgaben
- ⊖ Manche Aufgaben sind sehr schwer.

GRAFIK 6

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	80

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Remote, Nunchuck, Classic-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG SEBASTIAN ZELADA

„Spideys Netz weiß nicht zu fesseln!“

Mein Vorurteil ▸ Sicher wieder der typische Lizenzspiel-Müll

Das Spiel ist alles andere als schlecht, jedoch auch weit davon entfernt, gut zu sein: So sympathisch Spider-Man als Held ist und so sehr die durchaus gute Story zu fesseln vermag, so holprig sind die Zwischensequenzen inszeniert und so saftlos ist die Grafik. Für Fans jedoch einen Blick wert.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Solide Steuerung
- ⊕ Komplett auf Deutsch
- ⊕ Nette Storys

CONTRA

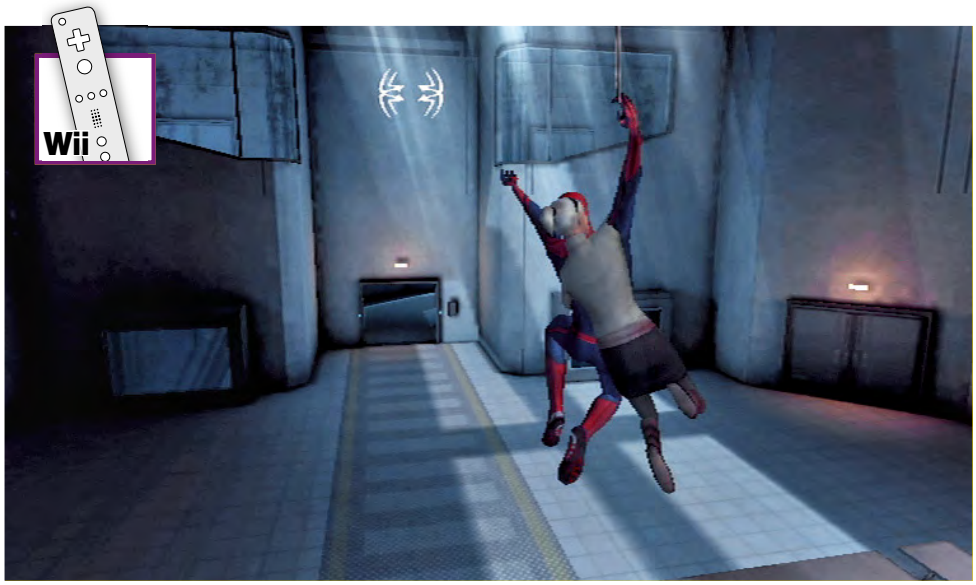
- ⊖ Schwache Grafik
- ⊖ Einfallsloses Leveldesign
- ⊖ Kamera mit Problemen

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--



Mein Held: Spider-Man muss unter anderem seine Freundin vor bösen Monstern und einem heimtückischen Virus retten.

Genre: Action | **Entwickler:** Beenox | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 29. Juni 2012

THE AMAZING SPIDER-MAN

Text | Sebastian Zelada

Spidey, hilf! In New York sind die Monster los!

Spider-Man ist zurück! Schon wieder? Ja, ganz recht: Nur fünf Jahre nach Beendigung der Trilogie mit Tobey Maguire schlüpft Andrew Garfield im Reboot der Serie in Spideys Rolle. Für den neuen Film wurde das Konzept verändert, doch eines war von vornherein klar: Ein Spiel zum Film durfte nicht fehlen!

⊕ Wandkrabbeln und Netzwurf

Das Spiel knüpft an die Ereignisse des Films an: Im Oscorp-Konzern züchtet der Wissenschaftler Alistair Smythe aus Tieren und Menschen grauenhafte Hybriden. Bald brechen die Bestien aus und versetzen die Stadt zusammen mit einem Virus in Angst und Schrecken. Spider-Man befreit den – auch als „Echse“ bekannten – Bösewicht Dr. Connors aus dem Gefängnis, um das Schlimmste zu verhindern. Fortan versteckt er den Wissenschaftler, besorgt ihm wichtige Utensilien und bekämpft das Böse auf den Straßen. Dazu kann der Spinnenmann wie immer an Wänden entlangkrabbeln, sich durch die Stadt schwingen oder beispielsweise Netze werfen. Wird es im Kampf zu brenzlig, könnt ihr einen Zeitlupen-Modus aktivieren und euch beispielsweise blitzschnell an eine weit entfernte Wand heften, während die verdutzten Gegner euch aus den Augen verlieren. Von dort aus könnt ihr die Bösewichte nun wieder überfallartig attackieren. Das ist wie auch das Kampfsystem sehr solide umgesetzt, bietet ansehnliche Finishing-Moves und ist durchaus spaßig. Frustrierend wird das Ganze jedoch manchmal durch die teils wirre Kamerafühung, die am Boden zwar keine Kopfschmerzen bereitet, jedoch Probleme bekommt, wenn ihr schnell zwischen Wand und Boden wechselt.

⊖ Grafisch veraltet

Während die Geschichte an sich solide geschrieben ist, kann die Inszenierung nur selten wirklich überzeugen. Das Spiel ist zwar löblicherweise vollständig synchronisiert, doch gerade Spider-Man wirkt in der Synchronisation oft sehr überdreht. Hier drücken wir gerne ein Auge zu, bei der schmucklosen Grafik gibt es jedoch ordentlich Punktabzug. Was Beenox hier abliefert, ist selbst für Wii-Verhältnisse nicht besonders schön, wenn auch größtenteils frei von Grafikfehlern. Insgesamt blamiert sich Spidey mit diesem Spiel zwar nicht, doch der gute Netz-Schwinger hatte schon mal weit bessere Tage. ■

Netzsprint: Manchmal ist es sinnvoll, Ziele anzuvisieren und sich an Spideys Fäden blitzschnell durch die Räume zu ziehen.

DIE DS-VERSION

Machen wir es kurz: Die DS-Fassung ist nur einen knappen Zehner günstiger als die Wii-Version, dafür aber auch zehnmal schlechter! Die Grafik ist unterirdisch und wäre vielleicht noch auf dem Game Boy Color die Referenz gewesen. Spielerisch sieht es auch nicht besser aus. Die Steuerung ist schon nicht das Gelbe vom Ei, doch die einfallslosen und langweiligen 2D-Levels vermiesen einem zusammen mit dem schlechten Sound jegliche Freude an den Abenteuern Spider-Mans. Finger weg!

Genre: Action-RPG | **Entwickler:** doyodo | **Hersteller:** TopWare | **Termin:** 15. Juni 2012

ENCLAVE: SHADOWS OF TWILIGHT

Text I Thomas Eder

Besser nie als spät? Fast 10 Jahre nach Release des Originals erscheint das Wii-make des Xbox-Hits.

Lange hat es gedauert, bis wir das Testmuster von **Enclave** für die Wii in Händen halten durften – bereits vor über zwei Jahren haben wir über die Portierung des Xbox-Action-RPGs berichtet. Seit wenigen Wochen ist das Spiel nun endlich erhältlich, doch haben die Entwickler die Zeit auch gut genutzt? Um das herauszufinden, haben wir uns in das Abenteuer gestürzt!

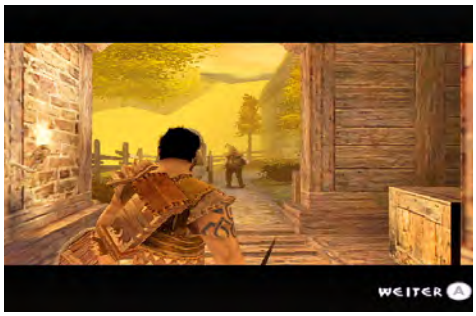
⛔ Unfreiwillig Retro

Schon der Titelbildschirm des Spiels macht den Eindruck, als stamme er von einem der ersten Spiele, die in den 90ern auf CD gepresst erschienen. Übertroffen wird dieser gnadenlos verstaubte Look nur von der minimalst aufgelösten Spieledemo, die im Hauptmenü abläuft. Beim Spielen bleibt dieser Eindruck bestehen – man merkt nicht nur der Technik, sondern auch dem Gameplay das Alter an. Es fühlt sich stets etwas holprig an, wenn ihr mit eurem Charakter durch die Gegend zieht und die Spielwelt erkundet, einfache Rätsel löst oder Kämpfe austragt. Insgesamt funktioniert die Spielmechanik – wenn auch nicht wirklich gut –, sodass ein Hauch des damals sehr ordentlichen Originals mit den zwei knackigen Kampagnen, den vielen unterschiedlichen Spielfiguren sowie dem Waffen- und Levelsystem noch um die Wii weht. Die Story wurde im Lauf der Jahre nicht schlechter und ist auch heute noch unterhaltsam für Fantasy-Freunde, doch was die Technik anbelangt, müssen sich potenzielle Käufer auf einige Schnitzer gefasst machen.

⛔ Technisch grenzwertig

Bei der Portierung haben sich die Entwickler nicht gerade mit Ruhm bekleckert, wobei es auch den einen oder anderen Lichtblick im Wii-**Enclave** gibt. So wirkt die Grafik mit ihren ruckligen Animationen und matschigen Texturen vielerorts total altbacken, an anderen Stellen hingegen sieht das Spiel nicht einmal so übel aus. Auch der Sound kann sich positiv hervortun: Die deutsche Sprachausgabe klingt okay, die Musik im Hintergrund passt zur Atmosphäre des Spiels. Die Steuerung mit der Wii-FB und dem Nunchuk funktioniert, jedoch nerven die 08/15-Bewegungseinlagen und die umständliche Tastenbelegung so sehr, dass man am besten gleich zum Classic Controller der Wii greift. Damit lässt sich **Enclave** dann zwar etwas besser spielen, doch wirklich große Freude wird beim Zocken nur bei hartgesottenen Fans oder bei Spielern aufkommen, die mit Humor und geringen Erwartungen an dieses Wii-make herangehen. ■

Neben den vielen Kämpfen müsst ihr auch kleinere Rätsel lösen – hier ballert ihr mit einer Kanone ein Loch in eine Burgmauer.



Die Zwischensequenzen sehen nicht wirklich viel besser als die Spielgrafik aus, dafür ist immerhin die Story unterhaltsam.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG THOMAS EDER

„Spielerisch und vor allem technisch nicht auf der Höhe“

Mein Vorurteil ▸ Der Zahn der Zeit hat wohl an dem Klassiker genagt.

Technisch wie spielerisch ist **Shadows of Twilight** nicht auf der Höhe der Zeit – das preisgünstige Action-RPG spielt sich zäh, ist recht schwer und stellenweise unfair. Eine richtige Herausforderung, die dem einen oder anderen hartgesottenen Retro-Spieler oder Trash-Fan sogar etwas Freude bereiten wird. Es gibt Schlechteres!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Unterhaltsame Fantasy-Story

CONTRA

- ⛔ Optisch meist sehr schwach
- ⛔ Buttonbelegung
- ⛔ Spielerisch veraltet
- ⛔ Lieblos präsentiert

GRAFIK 4

SOUND 6

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	--

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 20. Juli 2012

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Text | Lukas Schmid

Sora, Riku, Micky und Co. schwingen endlich wieder die Schlüsselschwerter. Erfahrt in unserem Test, ob Dream Drop Distance qualitativ an die erfolgreichen Vorgänger anschließen kann!

FAQs

Verfügt Dream Drop Distance über eine deutsche Sprachausgabe?
Die bisherigen **Kingdom Hearts**-Abenteuer wurden meistens qualitativ hochwertig deutsch vertont. **Kingdom Hearts** für den 3DS jedoch verfügt lediglich über eine englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Dafür könnt ihr euch darüber freuen, dass zahlreiche Sprecher der Original-Disneyfilme den Figuren in **Dream Drop Distance** ihre Stimme leihen. Das trägt einiges zu einer authentischen Stimmung bei!

Wie steuert sich das Spiel besser, mit oder ohne Circle Pad Pro?
Die Zusatzperipherie für den 3DS erlaubt euch, aufgrund des zusätzlichen Circle Pads mehr Kontrolle über die Kamera. Gerade in den Kämpfen habt ihr so einen besseren Überblick, aber auch beim Erkunden der Levels könnt ihr euch besser zurechtfinden. Solltet ihr das Circle Pad Pro bereits zu Hause haben, empfehlen wir euch deswegen diese Steuerungsvariante. Aber auch ohne das Zusatzgerät steuert sich **Kingdom Hearts** ziemlich gut.

Muss ich die Vorgänger kennen, um die Story zu verstehen?
Es schadet auf keinen Fall, sich bereits einmal mit **Kingdom Hearts** auseinandergesetzt zu haben, bevor man sich an den 3DS-Ableger wagt: Dutzende Figuren, zig Handlungsstränge und reichlich verworrene Entwicklungen zeichnen die Spieleserie aus, zudem wird für Neulinge recht wenig erklärt. Nicht-Kenner können sich aber trösten: Auch die meisten **Kingdom Hearts**-Fans haben die Übersicht über die konfuse Geschichte schon lange verloren.

Verfügt das Spiel wie 358/2 Days über einen Mehrspieler-Modus?
Im DS-**Kingdom Hearts** konntet ihr in einem gelungenen kooperativen Mehrspielerpart gemeinsam mit Freunden diverse Missionen bestreiten. In **Dream Drop Distance** seid ihr leider ausschließlich allein unterwegs. Dafür verfügt das Spiel jedoch über eine StreetPass-Funktion: In den verschiedenen Welten könnt ihr Items ablegen, die andere Spieler dann in ihre Spiele importieren können. Ein netter Gag, aber kein Mehrspielerersatz.

Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad von Dream Drop Distance ausgefallen?
Zu Beginn des Abenteuers habt ihr die Wahl zwischen einem leichten, einem mittleren und einem hohen Schwierigkeitsgrad. Keiner dieser drei Modi ist jedoch unlösbar: Auch auf „Schwer" solltet ihr, wenn ihr genug Zeit in das Verbessern eurer Figur investiert, keine Probleme haben. Einige Bosse und Spielpassagen können zwar dennoch recht knackig sein, das ist aber, wie gesagt, eher die Ausnahme denn die Regel.

Im Spiel werden viele Szenen aus den beliebten Disney-Filmen nachgestellt. Hier etwa seht ihr die berühmte Szene aus dem Zeichentrick-Klassiker **Der Zauberlehrling**.

Habt ihr eine bestimmte Anzahl von Items gesammelt, könnt ihr daraus einen der zahlreichen netten Traumfresser erschaffen und ihm einen eigenen Namen geben.

Als Square Enix (damals noch Squaresoft) 2002 das erste **Kingdom Hearts** auf den Markt brachte, konnte sich kaum jemand vorstellen, dass diese seltsame Mischung aus **Final Fantasy**-Figuren und Disney-Welten wirklich funktionieren würde. Doch der bunte Action-RPG-Mix funktionierte durchaus, wurde zu einem weltweiten Erfolg und zog bisher einen offiziellen, nummerierten Nachfolger und zahlreiche Spin-offs nach sich. Der neueste Ableger, **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance**, erscheint exklusiv für den Nintendo 3DS. Wir haben zahlreiche Stunden damit verbracht, uns durch die diversen Disney-Filmschauplätze zu kämpfen, und erzählen euch, warum der neueste Teil ein echter Hit geworden ist.

⊕ ⊖ Wer, wie, was?

Bevor wir uns den vielen Stärken des Abenteuers zuwenden, befassen wir uns jedoch mit einem der kontroversesten Elemente der **Kingdom Hearts**-Reihe: Nachdem der erste Teil noch eine recht simple Geschichte erzählte, wurde die zusammenhängende Handlung mit jedem neuen Ableger immer verworrener. So existieren in der Welt des Spiels nicht nur die Figuren selbst, sondern auch noch deren herzlose Kopien sowie weitere Menschen, aus denen diese Kopien hervorgegangen sind. Zudem haben es eure Helden mit unzähligen Bösewichten und deren zahlreichen verschiedenen Inkarnationen zu tun, die die Welt ins Verderben schicken möchten. Abstruse Story-Twists rund um verschiedene Dimensionen, Traumwelten und doppelte Traumwelten sorgen dafür, dass nicht einmal die meisten **Kingdom Hearts**-Fans den Überblick behalten können.

⊕ ⊖ Wieso, weshalb, warum?

Dream Drop Distance ist da nicht anders: Nachdem der böse Xehanort in **Birth by Sleep** besiegt wurde, ist er zu Beginn der Handlung von **Dream Drop Distance** zurückgekehrt. Serienprotagonist Sora und sein Kumpel Riku müssen nun vom Zauberer Yen Sid auferlegte Prüfungen bestehen, um zu Schlüsselschwert-Meistern zu werden und ihn aufhalten zu können. Dazu reisen sie in verschiedene Disney-basierte Levels, um dort magische Schlüssellöcher zu finden. Diese Welten befinden sich jedoch in einer Art Tiefschlaf, der sie in verschiedene Traumdi-

Ihr reist auch in etwas weniger bekannte Disney-Universen. Hier etwa befinden wir uns in der Welt des Micky-Abenteuers **Die drei Musketiere** aus dem Jahr 2004.

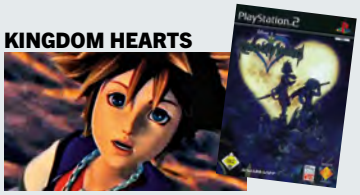
An Wänden, Laternen und manchen Gegnern könnt ihr den sogenannten freien Fluss-Modus starten. Ihr seid dann nicht nur um einiges schneller unterwegs ...

..., sondern könnt in den Kämpfen mit besonders viel Schmackes zuschlagen. Dieses pandaartige Monster hat nach ein paar Schlägen nichts mehr zu melden!

DIE KINGDOM-HEARTS-HISTORIE

Wir klären euch über die wichtigsten bisherigen Kingdom-Hearts-Abenteuer auf – kurz, knackig, auf den Punkt gebracht.

KINGDOM HEARTS



System: PlayStation 2 • Erscheinungsjahr: 2002
Das erste Spiel der Serie. Sora, Donald und Goofy reisen durch verschiedene Disney-Welten, um den bösartigen Ansem davon abzuhalten, mithilfe des magischen Kingdom Hearts das gesamte Universum in Dunkelheit zu stürzen.

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

System: GameBoy Advance • Erscheinungsjahr: 2004
Nach den Ereignissen des ersten Teils findet sich Sora im Schloss des Entfallens wieder. Auf dem Weg zur Spitze des Gebäudes erlebt er die Ereignisse des ersten Teils erneut und muss sich mit der mysteriösen Hexe Naminé auseinandersetzen.

KINGDOM HEARTS 2

System: Playstation 2 • Erscheinungsjahr: 2005
Die böse Organisation XIII, eine Gruppe von leeren Menschenhüllen, deren Herzen verloren gegangen sind, setzt alles daran, das Kingdom Hearts zu erwecken. Ihr Plan ist es, mit dessen Macht ihre Herzen wiederzuerlangen.

Per Touchscreen-Druck verlinkt ihr euch in den Kämpfen mit den Monstern, die ihr erschaffen habt, und löst besonders starke Kombinationsangriffe aus.

mensionen unterteilt, sodass jeder der beiden Helden eine andere Version der Levels zu Gesicht bekommt. Dabei stellt sich ihnen eine neue Gegnerart, die sogenannten Traumfresser, in den Weg. Solltet ihr bis jetzt noch nicht vollkommen ausgestiegen sein und unseren Erklärungen noch folgen, gratulieren wir euch herzlich! Trotz dieser verworrenen Handlung gelingt es **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance**, genug Drama und Herzschmerz so verständlich zu verpacken, dass man mit den Figuren mitfiebert. Außerdem ist die konfuse Handlung inzwischen ohnehin ein Erkennungsmerkmal der Serie, sodass Fans auf jeden Fall zufrieden sein werden.

✪ Frische Ideen

Immerhin dient die Geschichte auch dazu, einige der neuen und gelungenen Gameplay-Elemente zu erklären. Statt strikt einer Handlung zu folgen, spielt ihr nämlich zwei Abenteuer auf einmal: Ihr seid gleichzeitig mit Sora und Riku in den verschiedenen Versionen der Traumwelten unterwegs. Am unteren Bildschirmrand seht ihr die sogenannte Sturz-Anzeige, die sich langsam, aber stetig leert, während ihr spielt. Ist sie vollkommen aufgebraucht, „stürzt“ eure Figur aus dem Traum und ihr wechselt automatisch zu eurem jeweils anderen Helden. Durch gelungene Kämpfe könnt ihr die Anzeige wieder ein wenig erhöhen, damit ihr etwa während eines Bosskampfes nicht plötzlich aus der Action herausgerissen werdet. Zwar müsst ihr aufgrund des dualen Spielsystems einige Gebiete doppelt durchlaufen, wir waren aber von dem innovativen System dennoch sehr angetan.

✪ Pokémon light

Die zweite, große Neuerung ist der Freie-Fluss-Modus; befindet ihr euch nahe an einer Wand oder einem großen Gegner, könnt ihr per Knopfdruck in diesen Modus wechseln. Ihr seid dann wesentlich schneller und könnt mit besonders mächtigen Combos und Attacken angreifen. In Kombination mit der Realitätswandeltechnik, die es euch erlaubt, Gegenstände und Feinde auf dem Touchscreen zu manipulieren und etwa explosive Fässer durch die Gegend zu schleudern, könnt ihr so besonders effektiv Schläge austeilen. Ebenfalls frisch hinzugekommen sind eure Helfer, die netten Traumfresser: Anstatt wie in den Vorgängern mit festen Partnern unterwegs zu sein, erschafft ihr euch aus sammelbaren Zutaten diese pokémonartigen Knuddelbestien. Im Kampf könnt ihr mit ihrer Hilfe besonders starke Teamangriffe auslösen. Außerhalb der Schlachten müsst ihr in einer Art Tamagochi Light-Minispiel dafür sorgen, dass es euren Helfern gut geht. Als kleiner Gag könnt ihr eure Mini-Monster übrigens mittels Augmented-Reality-Karten in die reale Welt rufen und mit ihnen spielen.

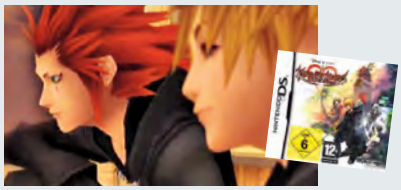
✪ Viel zu tun

Apropos Minispiel: Auch abseits der Haupthandlung habt ihr einiges zu tun. So dürft ihr etwa 50 verschiedene Traumfresser herstellen, die ihr anschließend hegen und pflegen dürft. An zahlreichen Stellen des Spieles dürft ihr zudem in kleinen Herausforderungen antreten und mit den Fähigkeiten, die ihr im Spielverlauf erlernt, kniffli-

Die aktuellste Film-Welt im Line-up des Abenteuers ist **Tron: Legacy** aus dem Jahr 2010. Der Level hat für **Tron**-Fans ein besonderes Schmankerl zu bieten ...

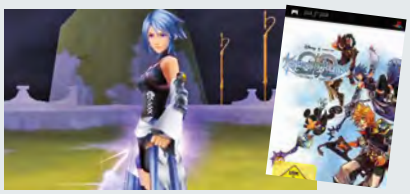
..., denn der grandiose Jeff Bridges selbst hat es in der Rolle von Kevin Flynn in die Welt von **Kingdom Hearts** geschafft! So viel Fan-Service ist wirklich vorbildlich.

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS



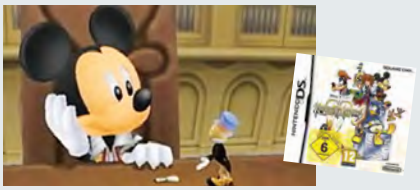
System: Nintendo DS • Erscheinungsjahr: 2009
Roxas, die herzlose Kopie von Sora, sucht sich seinen Weg in den Kreisen der Organisation XIII. Gemeinsam mit seinen Freunden Axel und Xion stellt er sich schließlich gegen die bösartigen Machenschaften der Organisation.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP



System: PlayStation Portable • Erscheinungsjahr: 2010
In dieser Vorgeschichte zu **Kingdom Hearts** steuert ihr die drei Krieger Terra, Aqua und Ventus, die den Bösewicht Xehanort davon abhalten wollen, das ultimative Schlüsselschwert zu erschaffen, mit dem er einen verheerenden Krieg anzetteln will.

KINGDOM HEARTS RE:CODED



System: Nintendo DS • Erscheinungsjahr: 2010
Jiminy Grille, der Erzähler in den meisten **Kingdom Hearts**-Spielen, findet heraus, dass jemand seine Aufzeichnungen manipuliert hat. In der Rolle eines virtuellen Sora macht ihr in computergenerierten Erinnerungen Jagd auf den Schuldigen.

ge Aufgaben lösen. Die diversen Fähigkeiten des 3DS werden dabei intensiv genutzt. Bei manchen der Minispiele kommt dabei ebenfalls die Augmented-Reality-Funktion des Handhelds zum Tragen, oftmals in Kombination mit euren kleinen Helfer-Monstern. Zeitintensivere Nebenmissionen, über die ihr im Spielverlauf stolpert und bei denen ihr etwa Spielfiguren in Not helfen müsst, runden das Paket ab. Die Gummischiff-Reisen, die ihr in vielen der Vorgänger absolvieren musstet, gehören übrigens der Vergangenheit an. Statt dieser von Fans oft kritisierten Flugpassagen steuert ihr jetzt die Protagonisten selbst, die durch eine Art „Traumloch" in die Levels fallen, sammelt dabei Gegenstände ein und besiegt Gegner. Diese Abschnitte spielen sich zwar sehr simpel, machen aber dennoch Spaß.

⊕ Traumhafte Technik

Zu guter Letzt geraten wir noch einmal ins Schwärmen: Die Technik von **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance** ist hervorragend gelungen und zeigt eindrucksvoll, wozu der 3DS in der Lage ist. Das Geschehen auf dem kleinen Bildschirm sieht deutlich besser als die Grafik des zweiten Teils auf der PlayStation 2 aus und kann locker auch mit hochkarätigen Wii-Spielen mithalten. Ob Texturen, Animationen oder Lichteffekte – hier stimmt einfach alles. Zudem läuft das Geschehen stets flüssig; in unseren Testsessions kam es so gut wie gar nicht zu unschönen Rucklern. Dieser Qualität steht der Sound in nichts nach. Die liebevoll komponierten Musikstücke gefallen allesamt sehr gut und die englischen Sprecher von Sora und Co. sind ausgezeichnet gewählt. Man merkt an allen Ecken und Enden, wie viel Mühe und Liebe in die Entwicklung des Abenteuers geflossen ist. Könnt ihr über die verworrene Handlung hinwegsehen, solltet ihr dem Abenteuer also unbedingt eine Chance geben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Tasten, Touchscreen, Circle Pad Pro

SONDERFUNKTIONEN
Street Pass, Augmented Reality

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	

Die Augmented-Reality-Funktion des 3DS wird nicht nur genutzt, um eure Monster zum Leben zu erwecken, sondern auch, um spaßige Mini-Games zu spielen.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Für Fans ein absolutes Muss!"

Mein Vorurteil › Das wievielte **Kingdom Hearts**-Spin-off ist das jetzt? Ich will endlich Teil drei spielen!

Von allen **Kingdom Hearts**-Spielen abseits der Hauptreihe gefällt mir **Dream Drop Distance** mit Abstand am besten. Das liegt nicht nur daran, dass ihr endlich wieder den ursprünglichen Protagonisten Sora steuern dürft, sondern auch an den zahlreichen, frischen Gameplay-Ideen, der reichlich konfusen, aber mitreißenden Geschichte und der super gelungenen Technik. Nach wie vor warte ich zwar ungeduldig auf eine „richtige" Fortsetzung in Form von Teil drei, bis dahin habe ich mit dem 3DS-Ableger aber eine Menge Spaß!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Hervorragende Grafik
- ⊕ Toller Sound
- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Interessante Story ...

CONTRA

- ⊖ ..., die jedoch sehr verworren ist
- ⊖ Unklare Tutorials
- ⊖ Recht einfach

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

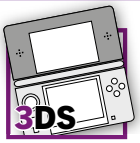
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--

Wechselstube: Im schnarchenden Baum warten eine Menge Überraschungen wie weitere spielbare Charaktere und freischaltbare Herausforderungen auf euch.

Abwechslungsreiches Bildschirmgeschehen: In diesem Level ballert sich Rayman fliegend auf einem Moskito durch eine Action-Passage mit Endgegner!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 8. Juni 2012

RAYMAN ORIGINS



Text | Uwe Hönig

Nach mehreren Termin-Verschiebungen hat Ubisofts sympathisches Maskottchen endlich den Sprung auf den 3DS geschafft!

Rayman erlangte bereits zu Beginn seiner Karriere mit einer Reihe gelungener Jump & Runs einen hohen Bekanntheitsgrad und wurde in diesem Zuge von Ubisoft als Maskottchen engagiert. Der sympathische Held ist in den letzten Jahren jedoch etwas in Vergessenheit geraten und verkam neben den durchgeknallten Raving Rabbids beinahe zum Statisten. Damit ist es seit Ende letzten Jahres vorbei, als **Rayman Origins** für die gängigen Systeme auf den Markt kam und weltweit durch famose Spielspaßwertungen ausgezeichnet wurde. Für die PC- und Mobilversionen von **Rayman Origins** hat sich Ubisoft dann bis zum Frühjahr 2012 Zeit gelassen, nur die 3DS-Version hatte aus uns unbekannten Gründen mit mehreren Terminverschiebungen zu kämpfen! Am 8. Juni war es aber schließlich vollbracht und der 3DS-Nachzügler stand endlich im Handel bereit.

⛔ „Nur" eine Umsetzung

Aufgrund des deutlichen Größenunterschieds zwischen 3DS und einem modernen Flachbildfernseher mussten die Entwickler einige Änderungen vornehmen, um die ursprüngliche Szenerie auf das Display der Mobilkonsole zu quetschen. So sind die Charaktere im Spiel deutlich geschrumpft und auch bei den Hintergründen müssen 3DS-Zocker in puncto Detailverliebtheit unerfreuliche Kompromisse hinnehmen. Nicht falsch verstehen: **Rayman Origins** ist auch auf dem 3DS ein umfangreiches und spaßiges Jump & Run, doch

Fortschrittsanzeige: Die Eigenschaften des unteren Touchscreens werden im Spiel nicht so richtig sinnvoll eingesetzt.

Motivierend: Auch auf dem 3DS lassen sich eine Reihe von Erfolgen freischalten.

Eingeschenkt: Raymans Faustschläge können per Knopfdruck aufgeladen werden.

Saukomische Animationen: Globox steht als spielbarer Charakter zur Verfügung!

aufgrund der Modifikationen wurde leider auch der Charme der Heimversionen in Mitleidenschaft gezogen. Beispielsweise bietet die Wii-Variante grandiose Charakter-Animationen, die auf dem kleinen Display kaum zur Geltung kommen.

⛔ Mehrspielermodus ade!

Leider fehlt bei der 3DS-Version überdies der überragende Jump-In-/Jump-Out-Koop-Modus für bis zu vier Spieler, der auf PS3, Xbox 360 und Wii für eine chaotische Spielspaß-Explosion sorgt. Auch hier sind ganz offensichtlich die Display-Abmessungen des 3DS für die Wegrationalisierung der Multiplayer-Action verantwortlich, da für vier spielbare Figuren gleichzeitig auf dem Screen schlichtweg nicht genug Platz vorhanden ist. Dies betrifft jedoch nicht nur Nintendo-Fans, denn **Rayman Origins** auf der PS Vita kommt ebenfalls ohne Mehrspielermodus daher.

Flexibel: Am Anfang jeder Welt besteht die Chance, eine neue Fähigkeit zu lernen.

⛔ 3DS-Kompromiss

Leider haben die Entwickler auch den Stärken der Konsole kaum Beachtung geschenkt: Das Touchdisplay wird praktisch nur als Anzeige für den jeweiligen Levelfortschritt oder für irgendwelche Hinweise genutzt und da **Rayman Origins** ursprünglich als 2D-Spiel konzipiert war, haut uns der nachträglich eingebaute 3D-Effekt bedauerlicherweise auch nicht vom Hocker! Insgesamt klingt das nach ganz schön viel Kritik, aber eigentlich nur im direkten Vergleich mit den überragenden Heimversionen! Wenn ihr demnach die Möglichkeit habt, **Rayman Origins** auf der Wii oder einer der anderen Konsolen zu zocken, dürft ihr euch die 3DS-Version getrost sparen. Wer dagegen ausschließlich auf Nintendos aktueller Mobilkonsole spielt, der macht mit **Rayman Origins** nichts falsch. Für sich allein gesehen sorgt der Titel auch als 3DS-Variante aufgrund der Slapstick-Einlagen des spielbaren Rayman-Kumpanen Globox und über 60 abwechslungsreichen Levels für kurzweilige Unterhaltung. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Schiebepad, Steuerkreuz, Aktionstasten

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Nicht schlecht, aber da wäre mehr drin gewesen!“

Mein Vorurteil › Die Verschiebungen bekräftigten die Annahme, dass die nötigen 3DS-Anpassungen bei den Entwicklern Probleme verursachen würden…

Es war mir von Anfang an klar, dass aufgrund des relativ kleinen 3DS-Bildschirms einige Veränderungen am Spiel notwendig sind, um den letztjährigen Hit auf Nintendos Mobilkonsole zu portieren. Insgesamt ist das ja auch gelungen, soweit es die technischen Voraussetzungen zugelassen haben. Sehr schade sind allerdings die etwas zu klein geratenen Charaktere und der fehlende Mehrspielermodus! Außerdem ist der neu hinzugekommene 3D-Effekt nicht sonderlich berauschend und auf die langweiligen StreetPass-Funktionen hätte ich locker verzichten können.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Angepasste Optik
- ⊕ Vereinfachtes Leveldesign
- ⊕ Über 60 Levels
- ⊕ Unterhaltsame Item-Jagd
- ⊕ Bezaubernde Animationen

CONTRA

- ⛔ Kein Mehrspielermodus
- ⛔ Unspektakulärer 3D-Effekt
- ⛔ Keine Touchscreen-Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

Auch wenn die zu spielenden Lieder zu Beginn teils sehr einfach und unspektakulär wirken, können sie es in einem späteren Liedabschnitt ganz schön in sich haben!

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Indies Zero | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 06. Juli 2012

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

3DS

Text | Nathalie Auerochs

Es gibt zu vielen Spiel-Genres eine Final-Fantasy-Version – auch vor Rhythmus-Spielen macht Square Enix nicht halt. Aber wenn's nun mal passt …

Anlässlich des 20. Jubiläums der **Final Fantasy**-Reihe brachte Square Enix bereits 2007 als kleines Dankeschön an die treuen Fans ein Spiel für die PSP heraus: **Dissidia Final Fantasy**. Nach dessen großem Erfolg erschien sogar eine Fortsetzung mit dem Namen **Dissidia 012 Final Fantasy**. Basierend auf dieser Welt und den darin vorkommenden beiden Göttern Cosmos und Chaos kommt nun rechtzeitig zum 25. Jubiläum der Kultspielreihe **Theatrhythm Final Fantasy** heraus.

Rhythmus trifft auf RPG

Eine außergewöhnliche und tiefgründige Geschichte liegt **Theatrhythm Final Fantasy** nicht zugrunde, doch trotzdem wurde das Spiel thematisch passend in das **Final Fantasy**-Universum eingebunden. Die beiden Götter Chaos und Cosmos herrschen über alles, doch durch die gewachsenen Kräfte von Chaos gerät das Universum aus dem Gleichgewicht. Der Musikkristall stellt das Verbindungsstück zwischen den beiden Göttern dar und versorgt zudem die Welt mit Harmonie. Damit der Kristall leuchtet, müsst ihr fleißig Musikwellen einsammeln – die sogenannten Rhythmia. Wenn euch dies gelingt, stellt ihr nicht nur wieder langsam die Ordnung im Universum her, sondern schaltet auch neue Features im Spiel frei. Anfangs bildet ihr ein Team mit vier der 13 von Anfang an zur Verfügung stehenden Hauptcharaktere der **Final Fantasy**-Reihe – darüber hinaus gibt es 16 weitere Spielfiguren zum Freischalten. Das Prinzip ist altbewährt: Für jedes Lied, das ihr meistert, erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Damit wiederum könnt ihr die Statuswerte eurer Figuren erhöhen, wobei der Anführer des Teams stets ein paar Punkte mehr er-

Auch bei **Theatrhythm Final Fantasy** gilt: trainieren, trainieren, trainieren!

Da fühlt man sich fast wie bei **Pokémon** – lasst euch vom Sammelkartenfieber packen!

Bei allen drei Music-Stages gilt: Schlagt ihr euch bei den silbernen Noten gut …

… dann saust ihr für eine Weile mit dem Chocobo durch die Landschaft.

hält als seine Mitstreiter. Wie gewohnt können zudem Ausrüstungsgegenstände angelegt und Fähigkeiten sowie Items genutzt werden.

⊕ Abwechslungsreich und anspruchsvoll

Für jedes der 13 Hauptspiele der **Final Fantasy**-Reihe gibt es in **Theatrhythm Final Fantasy** einen sogenannten Series-Modus, der aus jeweils fünf Abschnitten besteht. Am Anfang beziehungsweise am Ende des Series-Modus stehen jeweils optionale Vor- und Abspänne, deren Melodie ihr durch Antippen des Touchscreens nachspielt, um extra Rhythmia zu erhalten. Dazwischen finden sich die anderen drei Abschnitte, bestehend aus Umgebungs- (FMS), Kampf- (BMS) und Ereignismusik (EMS) in unterschiedlichen Reihenfolgen.

Die verschiedenen Music-Stages bieten euch nicht nur bekannte Lieder aus den einzelnen Teilen, sondern wurden auch gut in Szene gesetzt: Bei FMS erwartet euch Umgebungsmusik (meistens das Weltkartenthema) zu der der ausgewählte Anführer die Gegend erkundet, EMS zeigt euch emotionale Szenen und bei BMS könnt ihr mit dem gesamten Team gegen die verschiedensten Gegner antreten.

Nachdem ihr einen Series-Modus erfolgreich beendet habt, stehen euch alle Lieder des Teils im Challenge-Modus zur Verfügung, wo ihr sie wiederum in drei Schwierigkeitsgraden spielen könnt. Erwähnt sei noch, dass es von jedem Lied eine längere Fassung gibt, solltet ihr an bestimmten Stellen im Spiel sehr gut abschneiden. Für diesen Modus können zudem neue Musiktitel online erworben werden. Ein weiterer Modus ist der Chaos Shrine, in dem ihr gefundene Dark Notes, bestehend aus jeweils einem FMS und einem BMS, bekämpfen müsst. Hier könnt ihr euch zudem auf das Wiedersehen mit bekannten Bossen freuen, gegen die ihr alleine oder mit bis zu drei Mitspielern kämpft.

⊕ ⊖ Alles im Rhythmus?

Das Spiel reagiert auf die Touchpen-Bewegungen schnell und zuverlässig, man ärgert sich nicht über zu Unrecht verpasste Einsätze, wenn auch die gewünschten Bewegungen im Ultimate-Modus leider oft nicht mehr ganz zu der entsprechenden Melodie passen. Uns erwarten zu Beginn relativ wenige Lieder, die auf Wunsch durch Downloads ergänzt werden können – was aber auch zusätzliche Kosten für den Spieler bedeutet! Die Grafik ist insgesamt recht gut, verhältnismäßig bunt und passt zum Geschehen sowie zur Atmosphäre des Spiels. Nicht nur das Sammeln von Rhythmia hat einen gewissen Suchtfaktor: Insgesamt könnt ihr 64 Trophäen erbeuten, ihr bekommt Boni für erfüllte Voraussetzungen im Series-Modus, Videos- und Musiktitel wollen gefunden werden und 234 Sammelkarten, auf denen Charaktere der Spiele zu sehen sind, gibt es für den virtuellen Sammelordner zu ergattern. Alles schön und gut, etwas Spektakuläres gibt es aber leider nicht zu entdecken. Ebenso wird Spielern, die nicht mit der **Final Fantasy**-Reihe vertraut sind, durch magere Informationen wenig Möglichkeit gelassen, etwas über die Spielereihe zu erfahren. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Buttons
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Zusätzliche Inhalte

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„Square Enix weiß, wie man **Final Fantasy** *verkauft!“*

Mein Vorurteil › Ob ein Rhythmus-Spiel dem großen Jubiläum meiner Lieblings-Spielereihe gerecht wird?

Ich war sehr skeptisch, doch Square Enix schaffte es mal wieder, mich von einem Spiel zu überzeugen. Die Liederauswahl ist gelungen, wobei es natürlich von Vorteil ist, wenn man die Lieder bereits kennt und intuitiv mit dem Touchpen mittippen kann. Zwar vermisst man bei den Charakteren den **Final Fantasy**-typischen Tiefgang, trotzdem passt das im Endeffekt ganz gut zur Szenerie des weniger storylastigen Rhythmus-Spiels. Ein Suchtfaktor ist aber eindeutig vorhanden!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Toller Soundtrack
- ⊕ Liebevoll gestaltete Charaktere
- ⊕ Hübsches Leveldesign
- ⊕ Gutes Einbringen der RPG-Elemente
- ⊕ Präzise Steuerung
- ⊕ Viel zu sammeln

CONTRA

- ⊖ Banale Story
- ⊖ Zusatzkosten für weitere Lieder

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	82

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1. **Muramasa: The Demon Blade**
   Hersteller: Rising Star Games
   Spielspaß: 86 %
   Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2. **Sin & Punishment 2**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
   Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1. **Zack & Wiki**
   Hersteller: Capcom
   Spielspaß: 85 %
   Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2. **Geheimakte Tunguska**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1. **Metroid Prime Trilogy**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 95 %
   Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2. **Metroid Prime 3: Corruption**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3. **Call of Duty: Black Ops**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1. **Super Mario Galaxy 2**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 96 %
   Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2. **Super Mario Galaxy**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3. **New Super Mario Bros. Wii**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1. **Mario Kart Wii**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **SSX Blur**
   Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1. **Pikmin 2 (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 89 %
   Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2. **Pikmin (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Animal Crossing: Let's go to the City**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1. **Zelda: Skyward Sword**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 93 %
   Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2. **Zelda: Twilight Princess**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1. **Super Smash Bros. Brawl**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3. **TMNT Smash-up**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1. **Tetris Party DeLuxe**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 91 %
   Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2. **Wario Ware: Smooth Moves**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3. **Rayman Raving Rabbids 2**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1. **Rock Band 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Spielspaß: 93 %
   Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2. **Guitar Hero 5**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3. **Guitar Hero: World Tour**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1. **Fire Emblem: Radiant Dawn**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 88 %
   Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2. **Monster Hunter Tri**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Xenoblade Chronicles**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1. **Mario & Sonic bei den …**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 89 %
   Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3. **Pro Evolution Soccer 2011**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

- **GTA: Chinatown Wars**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man ZX**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

- **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Okamiden**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

- **Last Window: Das Geheimnis von Cape West**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Phoenix Wright: Ace Attorney**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

- **Bleach: Dark Souls**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega
- **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
  Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

- **Metroid Prime: Hunters**
  Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo
- **Dementium II**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

- **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Party DeLuxe**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

- **New Super Mario Bros.**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Mass Attack**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

- **Guitar Hero On Tour**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision
- **Rhythm Paradise**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

- **Pokémon Schwarze/Weiße Edition**
  Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo
- **Chrono Trigger**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

- **Advance Wars: Dark Conflict**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Animal Crossing: Wild World**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

- **Mario Kart DS**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic & Sega All-Stars Racing**
  Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

- **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega
- **New International Track & Field**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 77 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch
Spielspaß: 59 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Battleship
Spielspaß: 41 % | Genre: Strategie I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %
Mario Party 9 führt einen weiteren Monat die Wii-Verkaufscharts an.

2	ZUMBA FITNESS 2	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: - Spielspaß: -
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	ZUMBA FITNESS	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 5/11 Spielspaß: -
5	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
6	JUST DANCE 3	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß:
7	FIFA 12	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80 %
8	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %
9	MARIO GALAXY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96 %
10	GO VACATION	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 76 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Liegt's am Fehlen aktueller Mega-Hits? Das Rennspiel bleibt das Wii-Lieblingsgame unserer Leser.

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96 %
4	THE LAST STORY	Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
5	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
6	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
7	MARIO PARTY 9	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
8	PROJECT ZERO 2: Wii-EDITION	Entwickler:Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 79 %
9	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %
10	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 87 %
Was für ein Spiel! Die Redaktion fährt voll auf das neue Rhythmus-Game für die Wii ab!

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
4	LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 83 %
5	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
6	PROJECT ZERO 2: Wii-EDITION	Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 79 %
7	THE LAST STORY	Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
8	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
9	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
10	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/12
Spielspaß: 84 %
Mario Tennis Open hält sich an der Spitze der 3DS-Verkaufscharts!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
5	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74 %
6	KID ICARUS: UPRISING	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
7	POKÉMON WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
8	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94 %
9	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
10	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 98 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Mario Kart 7 ist der 3DS-Dauerbrenner bei der N-ZONE-Leserschaft.

2	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
7	POKÉMON SCHWARZ & WEISS	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
8	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %
9	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88 %
10	METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Das N-ZONE-Team rast derzeit am liebsten mit **Mario Kart 7**.

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
3	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	HEROES OF RUIN (3DS)	Entwickler: n-Space Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 80 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %
8	METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
9	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

EUER SOMMERSPIELE EINKAUFSFÜHRER

Text | Sebastian Zelada

Na gut, auch Videospieler sollten an heißen Sommertagen den Controller beiseite legen und ab und zu nach draußen schauen. Doch es gibt ein paar Spiele, die im Sommer einfach noch einen Tick mehr Spaß machen als sonst. Holt euch ein Eis aus dem Gefrierfach und lest, welche!

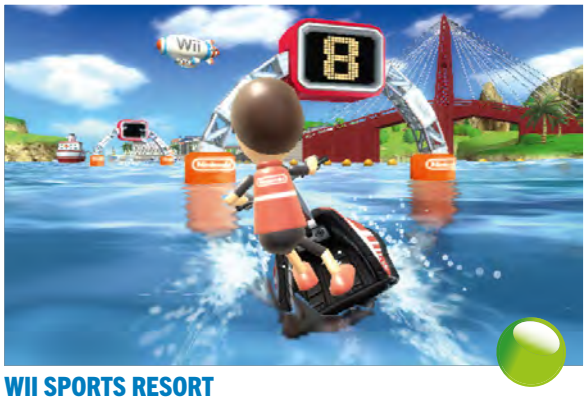
Wii

Sommerspaß auf Nintendos Heimkonsole? Mit diesen Titeln garantiert!

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Ende Juli ist wieder einmal die Olympiade (*Klugscheißmodus an* der Zeitraum zwischen den Olympischen Spielen *Klugscheißmodus aus*) vorbei und die Olympischen Spiele beginnen wieder – dieses Mal in London! Sportfans verfolgen die Wettkämpfe im TV und nutzen die Pausen, um sich in diesem unterhaltsamen Party-Spiel selbst mit den Freunden oder der Familie zu messen. In über 20 Disziplinen wie Schwimm- und Reitwettbewerben oder Hürdenlauf treten Mario und Sonic gegen ihre zahlreichen Freunde und Feinde an. Nicht nur, weil es das aktuellste Spiel in unserer List ist, ein ganz heißer Tipp!

EINZELSPIELER: 80 % MEHRSPIELER: 86 %



WII SPORTS RESORT

Wisst ihr, was am Sommer besonders cool ist? Man kann Frisbee, Basketball oder Tischtennis spielen oder auch verrückteren Aktivitäten wie Wakeboarden, Jetboot-, Kanufahren oder Fallschirmspringen nachgehen. Wie, das ist euch zu gefährlich? Na, dann schiebt **Wii Sports Resort** in eure Wii und genießt den Nervenkitzel echter Draufgänger bequem vom Sofa aus. Mehr Sommerfeeling verbreitet kein Titel auf Nintendos Heimkonsole. Sonne, Strand, Meer und ein Haufen lustiger sportlicher Betätigungen passen zu dieser Jahreszeit wie die Faust aufs Auge!

EINZELSPIELER: 68 % MEHRSPIELER: 86 %

ENDLESS OCEAN 2

Endlose Tiefen, viel Raum für Forschernaturen und viel Entspannung: Das verspricht **Endless Ocean 2** – und hält auch sein Wort! Die Tauchsimulation ist eurem Radar bisher wahrscheinlich entgangen, doch das Ozeanabenteuer aus dem Hause Arika verzaubert mit einer ganz besonderen Atmosphäre. Die Tiefsee erkunden, mit Delphinen schwimmen oder auf Buckelwalen reiten macht tatsächlich Spaß. Dazu gilt es, sich mit der Pulsar-Pistole gegen gefährliche Haie zu wehren oder verletzte Tiefseebewohner zu heilen. Genau das Richtige für laue, entspannte Sommerabende.

EINZELSPIELER: 75 % MEHRSPIELER: 75 %

PIKMIN 2 – NEW PLAY CONTROL

Wer kennt es nicht: Ihr habt bei der Grillfeier wieder maßlos übertrieben und ordentlich zugelangt. Bis zum Platzen voll lümmelt ihr auf der Couch und fragt euch, warum euch der Mix aus Bier, Cola, Würstchen, Steaks, Kräuterbutter-Baguettes und ein wenig Salat so schwer im Magen liegt. An Einschlafen ist nicht zu denken, aber zum Glück gibt's den passenden Zeitvertreib: Wieder raus in den Garten und den drolligen Blattköpfchen namens Pikmin geholfen! Dazu müsst ihr euch – zumindest körperlich – nicht anstrengen und habt dennoch großen Spaß. Eure Hirnwindungen müsst ihr aber aktivieren, denn Nintendos Strategiespiel bietet die ein oder andere knifflige Stelle!

EINZELSPIELER: 89% MEHRSPIELER: 85 %

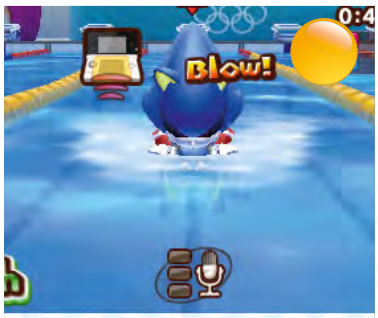
In keiner Jahreszeit zu genießen! Nicht mehr als eine fade Sommerbrise … Ein echter Sommerhit!

3DS

Sommerspaß im olympischen London gibt es sowohl auf Wii als auch 3DS!

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Höher, schneller, weiter: Auch auf dem 3DS wollen es Mario und Sonic wissen. Gegen 18 weitere Charaktere geht es in den Wettbewerb um die begehrten Medaillen und ihr könnt sie alle in die Tasche stecken. Bei den zahlreichen Disziplinen ist garantiert für jeden etwas dabei und selbst Antisportler haben hier die Gelegenheit, einmal Erster zu werden! Wenn ihr also das nächste Mal einen Spaziergang macht, packt einfach den 3DS ein, legt euch entspannt auf die Wiese und tut, was euch eure Eltern schon immer vorwurfsvoll gepredigt haben: „Macht doch endlichmal wieder Sport im Freien, Kinder!“



EINZELSPIELER: 70 % MEHRSPIELER: 74 %

MARIO TENNIS OPEN

Tennis ist eine der anstrengendsten und anspruchsvollsten Sportarten überhaupt. Im Extremfall rennt ihr stundenlang den Court auf und ab, während sich ein Ende des Matches nicht abzeichnet. Wer schon einmal im Sommer Tennisstunden absolviert hat, um den „weißen Sport“ zu erlernen, weiß, wie schweißtreibend und schwierig das Filzball-Gekloppe wirklich ist. Wer einfach seinen Spaß haben möchte, ist mit **Mario Tennis Open** bestens bedient. Auch hier gilt es, fleißig zu üben, wenn man zu den Besten gehören möchte, doch schwitzig werden hierbei höchstens eure Hände. Spiel, Satz und Sieg für Mario!

EINZELSPIELER: 77 % MEHRSPIELER: 84 %

PILOTWINGS RESORT

Wie schön ist es doch, an einem klaren Sommertag in den Himmel zu schauen und die (sofern vorhanden) Wolken zu betrachten. Noch viel schöner jedoch ist es, das Ganze umzukehren. Über den Wolken ist nämlich (das wusste schon Reinhard Mey) nicht nur die Freiheit grenzenlos, sondern auch die Aussicht atemberaubend. Da jedoch die wenigsten von uns einen Pilotenschein haben, mit einem Jetpack fliegen können oder den Mumm besitzen, einen Segelflug auszuprobieren, halten wir uns an unserem 3DS fest und genießen mithilfe des 3D-Bildschirms wunderbare Aussichten. Das ist nicht nur deutlich gefahrloser, sondern auch herrlich entspannend.

EINZELSPIELER: 77 % MEHRSPIELER: -

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

MEGA MAN X2

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 31. Mai 2012 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Viel Action hatten die Megamänner schon immer im Gepäck – doch jetzt kommt's noch viel, viel dicker!

Schon im ersten Level heizt ihr auf einem motorisierten Vehikel durch die Prärie.

Huch, die Robotermeister sind ja allesamt Tieren nachempfunden!

Es lässt sich nicht gerade behaupten, dass die Ableger der **Mega Man**-Reihe wenig Action bieten. Dr. Wily und seine schurkenhaften Robotermeister sorgen schon dafür, dass dem blauen Bomber aus dem Hause Capcom die Arbeit so schnell nicht ausgeht. Doch **Mega Man X2** setzt dem Ganzen die Krone auf – wie der Vorgänger strotzt das Super-Nintendo-Modul, das es seit diesem Sommer für die Virtual Console gibt, vor Explosionen und Krach-Bumm-Effekten. Die Handlung ist rasch erzählt – aber, ehrlich gesagt, gar nicht so wichtig: Eine fiese Horde von Reploid-Kampfroboter-Schergen kündigt ihren Besuch im **Mega Man**-Universum an … und sie kommen bestimmt nicht, um Mau-Mau zu spielen! Doch X – ein weitentwickelter Roboter mit speziellen Fähigkeiten, der sogar Vehikel durch die Levels lenken kann – stellt sich der Herausforderung!

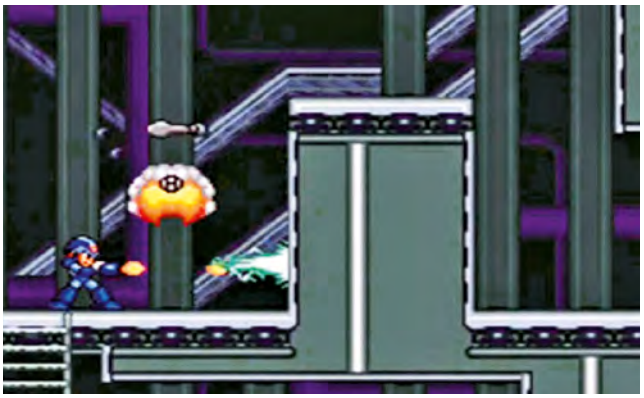
Ballern, hüpfen, klettern

Mega Man X2 unterscheidet sich schon allein deshalb von den herkömmlichen Teilen der Mega Man-Reihe für NES und WiiWare, weil der Action-Anteil ebenso erhöht ist wie auch die Häufigkeit von Jump&Run-Einlagen. Darüber hinaus sind alle Robotermeister nach Tieren benannt, etwa Armored Armadillo, ein ganz schräger Vertreter seiner Zunft. Zudem unterstützt das Super-Nintendo-Spektakel den sogenannten Cx4-Chip. Dieser zaubert dreidimensionale Drahtgittermodelle auf den Bildschirm, was zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels eine große Innovation war. Doch allzu oft machten die Entwickler von Capcom nicht von dieser prinzipiell raffinierten Spielerei Gebrauch.

Ein Pflicht-Zock?

Müssen sich Liebhaber des blauen Bombers also unbedingt durch diesen Action-Reißer zocken? Ja, wenn ihr einer etwas anderen **Mega Man**-Episode etwas abgewinnen könnt. Denn sowohl Spielverlauf und Gameplay als auch Präsentation und Steuerung weichen deutlich von den NES-Serienablegern ab. Sparen könnt ihr euch **Mega Man X2**, wenn ihr schon mit dem Vorgänger nichts anfangen konntet. Aber dieser Ratschlag ist fast schon eine Binsenweisheit! Übrigens: Wer noch das SNES-Modul im Original besitzt, kann sich glücklich schätzen. Der Wert dürfte aufgrund der Seltenheit bei rund 200 bis 300 Euro liegen!

WERTUNG 8 VON 10



Solche Plattformen müsst ihr im Spielverlauf häufig überwinden …

… bevor ihr euch den dicken Bossen stellen könnt. Feuer frei auf die Widerlinge!

Text I Uwe Hönig

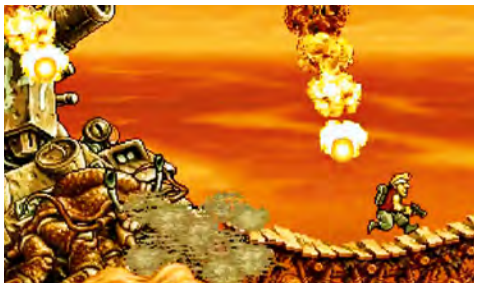
METAL SLUG 3

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** SNK I **Termin:** 24. Mai 2012 I **Preis:** 900 Points

Humorvoll und kurzweilig inszenierte Spielhallen-Action!

Der erste Teil der **Metal Slug**-Serie war 1996 ein echter Segen für die Spielhallen-Konsole Neo Geo von SNK. Für dieses System sind in erster Linie Beat 'em Ups im Stil von **Street Fighter** erschienen und von dieser Prügelspielflut konnte sich das Baller-Gameplay von **Metal Slug** regelrecht wohltuend abheben. Außerdem begeistert die Reihe traditionell durch detailreiche, handgezeichnete Hintergründe und witzig animierte Figuren. Dies gilt natürlich auch für die tadellose Virtual-Console-Version von **Metal Slug 3**. Wie im Arcade-Original dürft ihr alleine oder gemeinsam mit einem Mitspieler ein intensives Action-Inferno voller abgedrehter Ideen erleben. Beispielsweise verwandeln sich die spielbaren Charaktere bei Berührung infizierter Objekte in Mumien oder Zombies und müssen mit veränderten Fähigkeiten weitermachen. So stehen die titelgebenden Metal Slugs (gepanzerte fahrbare Untersätze) oder schwere Waffen nicht zur Verfügung, wenn ihr als Zombie unterwegs seid. Insgesamt ein Riesenspaß für alle Action-Fans!

WERTUNG 8 VON 10



Wie von der Serie gewohnt, könnt ihr euch auf satte Action freuen!

Die coole Optik im Comic-Stil glänzt mit schönen Animationen.

Text I Christoph Kraus

RETRO CITY RAMPAGE

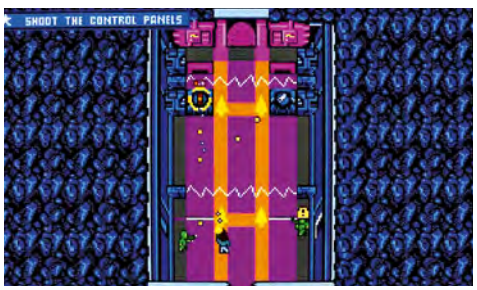
Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Vblank Entertainment I **Termin:** Sommer I **Preis:** Nicht bekannt

GTA gab's schon 1985 – so sieht's jedenfalls aus!

Hier kommt ein Spiel für Männer, feinste 8-Bit-Unterhaltung für die Generation NES, knallharte Kost für gestandene Kerle – kurz und knapp: Retro City Rampage! Fast in Eigenregie hat Brian Provinciano die Faszination der **Grand Theft Auto**-Serie mit der doch sehr begrenzten Technik, die das Nintendo Enertainment System hergibt, vermengt. Heraus kommt ein Actionspiel mit Verfolgungsjagden auf vier Rädern, Ballereinlagen, Gangster-Missionen, Plattform-Stunts und so weiter – und das alles selbstverständlich in Original-Pixelgrafik, alles andere wäre schließlich Hohn. Noch gibt es keinen konkreten Veröffentlichungstermin; wir gehen aber davon aus, dass **Retro City Rampage** bis zum Spätsommer in den virtuellen Regalen des Wii-Shop-Kanals erhältlich ist.

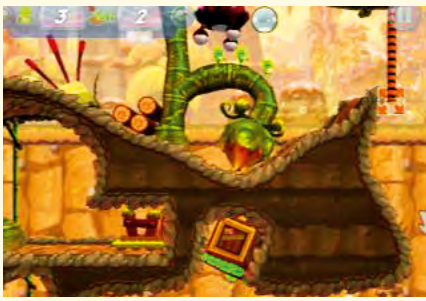
EINDRUCK 9 VON 10

GTA + **Metal Gear Solid** + 8-Bit-Power = **Retro City Rampage**



Dieser Abschnitt erinnert uns an den zweiten **Probotector**-Level.

KURZ ERINNERT



SAVE THE FURRIES

Ist euch **Lemmings** noch ein Begriff? Das Puzzle-Spiel, in dem man kleine, putzige Wesen durch fallengespickte Levels führen musste, fand Anfang der 90er-Jahre eine große Fangemeinde. **Save the Furries** verfolgt ein sehr ähnliches Konzept, schwächelt letztendlich aber in zu vielen Punkten, um wirklich dauerhaft Spaß zu machen. Eure Aufgabe ist es, die niedlichen außerirdischen Furries – die sehr an die Rabbids aus Ubisofts gleichnamigen Spielen erinnern – sicher von ihrem Raumschiff zum Ende des jeweiligen Levels zu geleiten. Da die Furries nicht selbst steuerbar sind, verschiebt ihr Blöcke, zimmert alternative Routen zusammen und erledigt die Feinde der pelzigen Gesellen im Voraus. Das wäre eigentlich ebenso simpel, wie es klingt, und durchaus spaßig, wenn da nicht die kaum nachvollziehbare Physik wäre. Da kann es sein, dass ihr einen Klotz platzieren wollt, um ihn als Brücke zu verwenden, der sich im Moment der Ablage in einem abstrusen Winkel verheddert, der nur korrigierbar ist, indem ihr ihn wahllos in andere Objekte schlagt. Dabei wäre es ein Leichtes, einfach die Wii-Fernbedienung zu neigen und so den Winkel zu justieren – nur gibt es diese Möglichkeit schlicht und einfach nicht. Das macht viele Levels deutlich schwieriger, als sie eigentlich wären, denn auch wenn ihr den Lösungsweg schon im Kopf habt, kann es sein, dass die Ausführung an solchen Problemen krankt. SZ

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 21. Juni 2012 I **Preis:** 1.000 Points
WERTUNG 4 VON 10

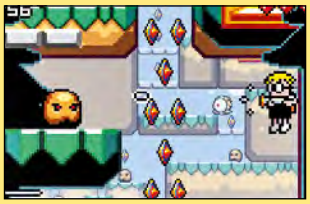
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

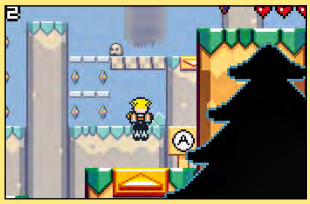
MUTANT MUDDS

Art: 3DSWare | **Genre:** Action | **Entwickler:** Renegade Kid | **Termin:** 21. Juni 2012 | **Preis:** 9 Euro

Ja, leben wir denn im Jahr 1990? Man könnte es fast meinen!



Wir dürfen vorstellen: Das hier ist Max, der mit ganzer Kraft auf eklige Schlammmonster ballert.



Hier teleportiert er sich mittels Sprungfeld eine Ebene nach hinten, um dort gehörig aufzuräumen.

Schon geht's heiter weiter mit der Jagd. Diese Taler könnt ihr in Omas Laden gegen bessere Rüstung eintauschen.

Und hier sehen wir Max, wie er ganz hinten im Level für Ordnung sorgt. Der 3D-Effekt kommt dabei super rüber.

Wer hat Lust auf einen Zeitsprung in das Jahrzehnt, in dem Deutschland sowohl Welt- als auch Europameister wurde? In dem Super Mario ins Kino kam? In dem Boris Becker der König des Filzballs und Lothar Matthäus das Vorbild für alle Hobbybolzer war? Alle? Na dann lasst uns abtauchen in die Welt von **Mutant Mudds**!

Geballte Nostalgie

Nach **VVVVVV**, der eShop-Überraschung des letzten Monats, haben wir es abermals mit einem Jump & Run zu tun, das wie aus der Zeit gefallen scheint. In der Hauptrolle ist Max, der auf den ersten Blick aussieht wie ein stinknormaler Student mit dicker Hornbrille und blondem Haar. Doch das stimmt nicht: Max ist ein Schlammmonsterjäger, der mithilfe der Teleporterfelder, die in den Levels verstreut sind, in neue Ebenen springen kann. Zudem trägt er auf dem Rücken einen sonderbaren Rucksack, der ihm erlaubt, über Abgründe zu schweben – so ähnlich, wie man es aus **Super Mario Sunshine** kennt. Doch damit ist Max natürlich noch nicht gut genug gewappnet, um es mit den Schlammvisagen aufzunehmen, die das Land bedrohen. So kommt die einzigartige Spritzpistole ins Spiel, ein Utensil, mit dem selbst die fiesesten Dreckspatzen in null Komma nix vom Bildschirm verschwinden. Wird er es schaffen, in allen Levels für Anstand und Ordnung zu sorgen? Klar – wenn ihr ihm nur helft!

Speicherpunkte? Nö!

Der Streifzug durch die Gebiete entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als äußerst schwierig, schließlich steht euch nur eine begrenzte Lebensenergie zur Verfügung – sind die drei Herzen verbraucht, geht's unbarmherzig wieder an den Anfang zurück. Auch ein unfreiwilliges Abtauchen in Lavabecken wird mit einem „Game over" bestraft. Speicherpunkte, wie man sie beispielsweise selbst aus **VVVVVV** gewohnt ist, gibt es nicht. Im Vorfeld der Veröffentlichung lasen wir häufig, dass **Mutant Mudds** international bereits hervorragende Wertungen einheimsen konnte. Wir hingegen sind ein wenig ernüchtert: Das Leveldesign punktet nicht gerade mit Abwechslung, der Preis des Spiels ist mit neun Euro sehr hoch angesetzt und vor Gegnertypen strotzt das Abenteuer auch nicht gerade. Dennoch begeistern uns der erstklassige 3D-Effekt, die liebevolle Aufmachung im – wie Entwickler Renegade Kid selbst sagt – 12-Bit-Stil und die Tatsache, dass man für kurze Zeit tatsächlich das Gefühl hat, dass man sich in den Neunzigern befindet. Wenn man jetzt bloß noch ein Super-Nintendo-Modul im 3DS-Schacht hätte!

WERTUNG 8 VON 10

Diese Rot-Schwarz-Levels sind eine Anspielung auf den gefloppten Virtual Boy.

Dieser Griesgram möchte unserem rosa Helden eins überbraten!

Text | Sebastian Zelada

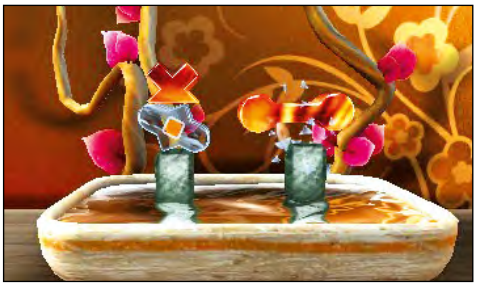
ART OF BALANCE TOUCH!

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Shin'en | **Termin:** 24. Mai 2012 | **Preis:** 7 Euro

In diesem Puzzle-Spektakel könnt ihr mal so richtig ranklotzen!

Das Spielprinzip ist simpel: Baut einen hohen Klötzchenturm, ohne dass er umfällt! So einfach, wie es klingt, ist das Unterfangen dabei jedoch beileibe nicht. Die Steine haben verschiedenste Formen und fordern eure grauen Zellen ziemlich heraus. Da gibt es unter anderem runde, sowie kreuz- oder halbmondförmige Klötze, die es in stabilen Konstruktionen unterzubringen gilt. Selbst Glasformen, die unter zu großer Belastung zerbersten, oder Steine, die die Schwerkraft umkehren, sind vorhanden und sorgen für lang anhaltenden Knobelspaß. Die verschiedenen Spielmodi und erreichbaren Ziele motivieren zusätzlich. Schade nur, dass es weder einen Level-Editor noch Online-Ranglisten gibt. Aber ein gutes Spiel allemal!

WERTUNG 8 VON 10



Vorsicht, Glas: Manche Klötze halten nicht viel aus.

Balance: Der Spielname kommt nicht von ungefähr!

Text | Sebastian Zelada

RAYMAN

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Termin:** 24. Mai 2012 | **Preis:** 5 Euro

Rayman fehlen in dieser Version mehr als nur Arme und Beine.

Propeller-Tolle Rayman startete 1995 auf Sonys PlayStation seine Karriere und avancierte in kurzer Zeit zu einem der beliebtesten Videospielhelden. Die Game-Boy-Color-Umsetzung aus dem Jahr 2000 hat es jetzt in den eShop geschafft und erinnert uns daran, warum das PlayStation-Original deutlich besser ist. Die Story wurde zusammengestaucht, es fehlen einige Charaktere und Levels sowie die Bosskämpfe des Originals. Die Kollisionsabfrage ist ebenfalls schlechter und lässt euch teils kopfschüttelnd auf den Bildschirm starren, da euch Gegner teilweise Schaden zufügen, obwohl sie euch nicht treffen, oder Rayman in den Tod stürzt, obwohl er eigentlich am Rande einer Plattform gelandet ist. **Rayman**-Freunden empfehlen wir definitiv die DSi-Ware-Version!

WERTUNG 5 VON 10

Rayman nutzt sein Haar zum Fliegen – wie Dixie Kong.

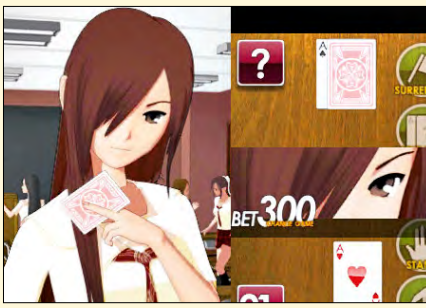
Die DSi-Ware-Version bietet eine deutlich schönere Grafik.

KURZ ERINNERT

SONIC BLAST

Sonic Blast war das letzte **Sonic**-Spiel auf dem Game Gear und wartete mit **Donkey Kong Country**-artigen Rendergrafiken auf. Neben der für seine Zeit fortschrittlichen Grafik hat der Titel aber herzlich wenig zu bieten. Die Steuerung ist träge, das Leveldesign mäßig und die Spielgeschwindigkeit niedriger als bei anderen Sonic-Spielen aus der 8-Bit-Ära. Sonic-Fans haben hier sicher ihren Spaß, auch wenn es bessere Ableger der Serie gibt! Tipp für alle, die **Sonic Adventure** auf dem GameCube besitzen: **Sonic Blast** ist hier freispielbar. SZ

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 14. Juni 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 4 VON 10



SWEET MEMORIES BLACKJACK

Japanische Schulmädchen sind ein probates Mittel, um selbst drögen Spielen ein wenig Attraktivität zu verpassen. In **Sweet Memories Blackjack** spielt ihr gegen Kasumi, die scheinbar eine schöne gemeinsame Kindheit mit euch verbacht hat. Um die Erinnerungen zu wecken, zieht ihr – wie im Blackjack üblich – abwechselnd Karten, deren Wert addiert wird. Ziel ist es, genau auf (oder zumindest möglichst nah an) 21 zu kommen. Je häufiger ihr gewinnt, desto mehr Erinnerungen werden in Kasumi wach und irgendwann wächst ihre Zuneigung so sehr, dass sie bereit für einen Kuss ist. Klingt ziemlich durchgeknallt, bereichert das simple Spiel in keinster Weise, ist aber wenigstens ganz nett anzuschauen. SZ

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 31. Mai 2012 | **Preis:** 4 Euro
WERTUNG 3 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Sebastian Zelada

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise einstigen Kult-Entwicklern oder schrägen Gaming-Gesetzen.

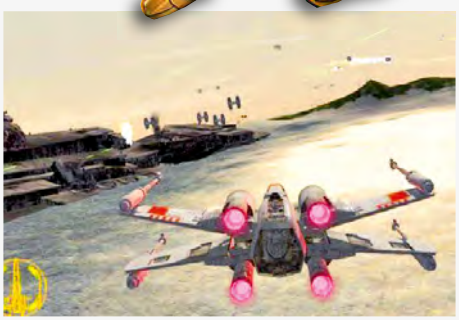
ENORMES KULT-POTENZIAL

Sind das die Klassiker von morgen?

Auf Wii und GameCube gab es Spieleperlen en masse! Doch nur wenige haben das Potenzial, auch in zehn Jahren noch als Meilensteine zu gelten. Wir haben eine kleine Auswahl an Titeln getroffen, die Maßstäbe in ihrem Bereich gesetzt haben und die man auf keinen Fall verpasst haben sollte!

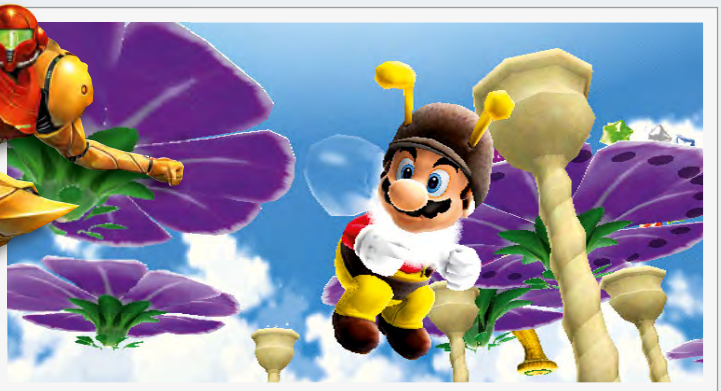
Metroid Prime

Während sich Samus Aran auf dem N64 noch eine Ruhepause gönnte, hob das erste 3D-Abenteuer auf dem GameCube die Serie auf ein neues Level. Durch und durch perfektes Leveldesign und eine für damalige Verhältnisse unfassbare Grafik beeindruckten zutiefst. Es gibt kaum einen Titel, der größeres Klassiker-Potenzial in sich trägt als **Metroid Prime**!



Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

Bereits die Vorgänger auf dem N64 waren grafisch sehr gut, doch was Factor 5 hier aus dem GameCube kitzelte, war schlichtweg grandios! Nie sahen X- und R-Wings, der Millennium Falcon oder der Todesstern besser aus. Die grandiosen Effekte und der Soundtrack klangen ebenso bombastisch wie im Film und sorgten für ein unvergleichliches **Star Wars**-Feeling. Darüber hinaus war der Titel auch spielerisch erste Sahne und macht auch heute noch einen Heidenspaß. Eine ganz bestimmte Sache konnte einen jedoch zum Wahnsinn treiben: Wollte man alle Gold-Medaillen in den Missionen erreichen, musste man lange üben – sehr lange!

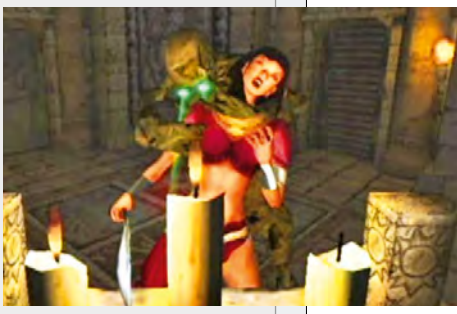


Super Mario Galaxy

Erst elf Monate nach dem Konsolenstart der Wii hatte es Klempner Mario mit seinem neuen Abenteuer auf Nintendos Heimkonsole geschafft. Was den Spieler jedoch dann erwartete, war ein Hüpfspiel, das in Sachen Ideenreichtum neue Maßstäbe setzte. Derart fantasievolle Welten hatte kaum ein Spiel zu bieten. Dazu kam eine Steuerung, die so ausgefeilt war, dass wir uns schwer vorstellen können, wie man in diesem Punkt noch etwas verbessern könnte.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Horrorspiele haben ja selten etwas wirklich Neues zu bieten, doch **Eternal Darkness** auf dem GameCube brachte frischen Wind in das modrige Genre. Die schaurige Geschichte erstreckt sich über etliche Jahrhunderte und führt euch unter anderem in das alte Rom. Die Ereignisse wirken sich zudem auf die Psyche eurer Charaktere aus und das Spiel macht nicht Halt davor, auch euch zu täuschen: Wer schon mal die Drohung las, der Spielstand würde gelöscht werden, weiß Bescheid. Da läuft einem tatsächlich ein kalter Schauer den Rücken herunter!



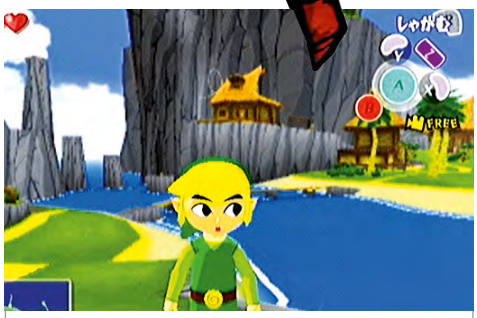
AUFPOLIERTE NINTENDO-KLASSIKER FÜR Wii U

Diese Spiele wollen wir als HD-Remake sehen!

Für die PS3 oder die Xbox 360 gibt es bereits massenhaft Neuauflagen beliebter Spiele-Klassiker. Diese sind meist aufpoliert und bringen den Spielspaß aus früheren Zeiten in voller HD-Auflösung auf den Bildschirm zurück. Mit Erscheinen der Wii U hoffen wir, dass Nintendo einige Highlights aus der jüngeren Vergangenheit im HD-Gewand neu auflegt. Genügend Auswahlmöglichkeiten haben die Jungs aus Japan auf jeden Fall: Ob Zombie-Horror, Abenteuer mit Link, Urlaubsfeeling mit Mario, eine Runde Wellenreiten oder schnelle Renn-Action in der Zukunft – der Spiele-Katalog der letzten Jahre bietet allerlei Potenzial!

Resident Evil 4

Eine HD-Version von Capcoms gruseliger Zombiehatz sollte eine Selbstverständlichkeit sein. Der Horror-Titel kam seinerzeit zunächst zeitexklusiv auf dem GameCube, bevor Ports auf die PS2 und Wii folgten. Da **Resident Evil 4** in einer aufgemöbelten Fassung inzwischen bereits über Xbox Live und den PlayStation Store herunterladbar ist, rechnen wir mit einer Wii-U-Version. Alles andere wäre enttäuschend!

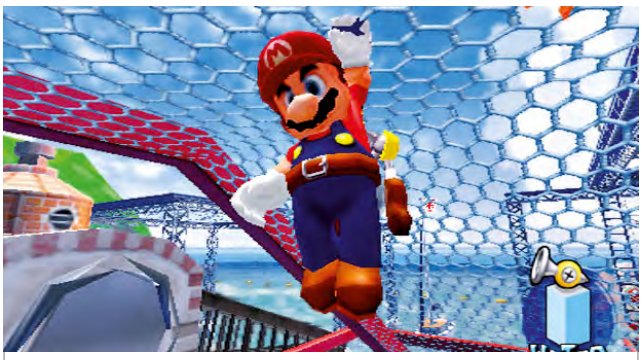


The Legend of Zelda: The Wind Waker

Hier scheiden sich ja bekanntlich die Geister: Die einen lieben den Comic-Look von **Wind Waker**, die anderen ziehen ein düsteres **Zelda** mit realistischem Touch der Cel-Shading-Optik vor. Fakt ist jedoch, dass gerade dieser Stil von einer Full-HD-Auflösung enorm profitieren würde. Ein „realistisches" Zelda wird wohl ohnehin für die neue Konsole kommen. Daher unser Wunsch: **Wind Waker** in HD für Wii U!

Wave Race: Blue Storm

Wave Race 64 setzte seinerzeit Maßstäbe in Sachen Wasser-Animationen und machte ganz nebenbei extrem viel Spaß! **Blue Storm** sah zwar ebenfalls wunderbar aus, haute aber dennoch niemanden vom Hocker. Dennoch: Die Jetski-Rennen des GameCube-Titels würden sich grandios in HD machen. Dazu vielleicht noch der eine oder andere Extra-Kurs und wir würden wieder glücklich über die Wellen rauschen oder im Trainingslevel mit den Delfinen um die Wette fahren.



Super Mario Sunshine

Warum gerade **Sunshine** und nicht **Galaxy**? Am liebsten natürlich beide, aber im Zweifelsfall wäre Sunshine optisch die bessere Wahl. Die sonnige Insel, Isla Delfino, würde in höherer Auflösung richtig schick aussehen und uns wieder davon träumen lassen, dass das Eiland real wäre. Ananas mit Yoshi essen oder eine Runde Schwimmen mit Mario, das wäre doch mal was, oder? Also Nintendo: Nicht faul in der Sonne liegen, sondern frisch ans Werk!

F-Zero GX

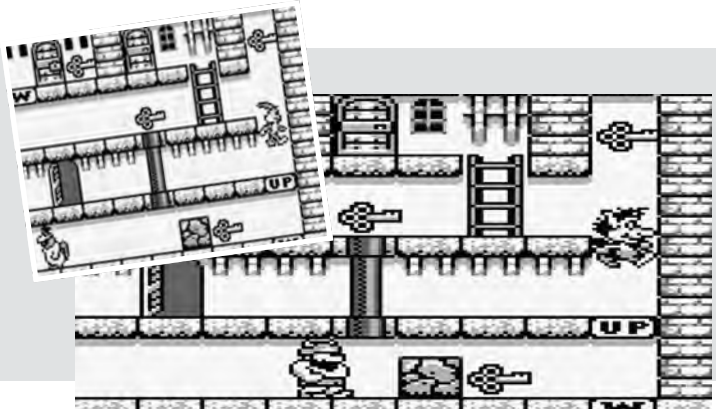
Wie es scheint, denkt Nintendo zurzeit nicht daran, ein brandneues **F-Zero** für die Wii U zu entwickeln. Umso schöner wäre es, wenn der GameCube-Teil seinen Weg als Download-Titel auf Nintendos neue Wunderkonsole finden würde. Superflüssig und abartig schnell waren die Anti-Gravitations-Rennen ja bereits auf dem Würfel. Doch auf einem 50-Zoll-TV sieht das Ganze recht matschig aus. Auf geht's, Nintendo, macht Captain Falcon scharf und schickt ihn wieder in explosive Zukunfts-Rennen!

HUGO

N-ZONE hat's recherchiert: Dieses Spiel gibt's gleich in doppelter Ausführung!

Was passiert, wenn eine Figur quasi über Nacht bekannt wird und die dahinter stehenden Konzernbosse darauf drängen, ein Spiel mit dem Aufsteiger zu entwickeln – doch das dauert bekanntlich. So ähnlich hat es sich mit TV-Troll Hugo zugetragen: Als seine Show immer beliebter wurde, drängte offensichtlich die Zeit, ein passendes Game-Boy-Modul auf den Markt zu bringen. Was lag da näher, als ein bereits bestehendes Spiel so abzuändern, dass man Hugo drauf schreiben und es mit neuer Verpackung veröffentlichen kann? Der deutsche Vertrieb Laguna erwarb sich kurzerhand die Rechte an **Bugs Bunny Crazy Castle 2**, tauschte eine Handvoll Objekte aus (etwa die Hauptfigur und ein paar Gegner) – und schon war **Hugo** fertig! Die Stammzuschauer störten sich an dieser dreisten Art von Recycling nicht einmal und so landete der Troll weit oben in den Verkaufs-Charts – obwohl **Hugo**, abgesehen vom Titel, überhaupt nichts mit der Fernsehvorlage zu tun hatte! Erst der zweite Teil sowie die Game-Boy-Color-Neuauflage namens **Hugo 2 ½** waren der TV-Show nachempfunden. ■

Christoph meint: *„Es ist schon eine bemerkenswerte Form von Nepp, wenn ein Spiel fast 1:1 zu einem anderen mutiert, ohne dass auf die Besonderheiten in puncto Charakterdesign Wert gelegt wird. Hatten die Hugo-Fans etwa nicht erwartet, ihren TV-Troll durch Minenlabyrinthe zu schleusen, durch den Wald zu lotsen oder in einer Eishöhle gegen Fiesling Hexana zu kämpfen? Ist es ihnen, gelinde gesagt, wurscht, was ihnen auf dem Mini-Monitor vorgesetzt wird? Offensichtlich ja. Schade! Das hat das dreiste Plagiat von Laguna offensichtlich gerechtfertigt."*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 524: Im Abspann des Kinofilms **Marvel's The Avengers** ist ein Schreibfehler enthalten. Dort steht „Nameco Bandai" statt „Namco Bandai".

FAKT # 525: Tetris 2 heißt in Japan **Tetris Flash**.

FAKT # 526: In **Yoshi's Island: Super Mario World 2** konnte man zum ersten Mal über 100 Leben sammeln. In den vorherigen **Mario**-Spielen waren 99 Leben das Limit.

FAKT # 527: In **Luigi's Mansion** fragt Prof. I. Gidd Luigi manchmal, wenn sich dieser über Funk beim Professor meldet: „Musst du denn nie auf die Toilette?" – Wie oft haben wir uns das über jeden Spielehelden bisher gefragt!

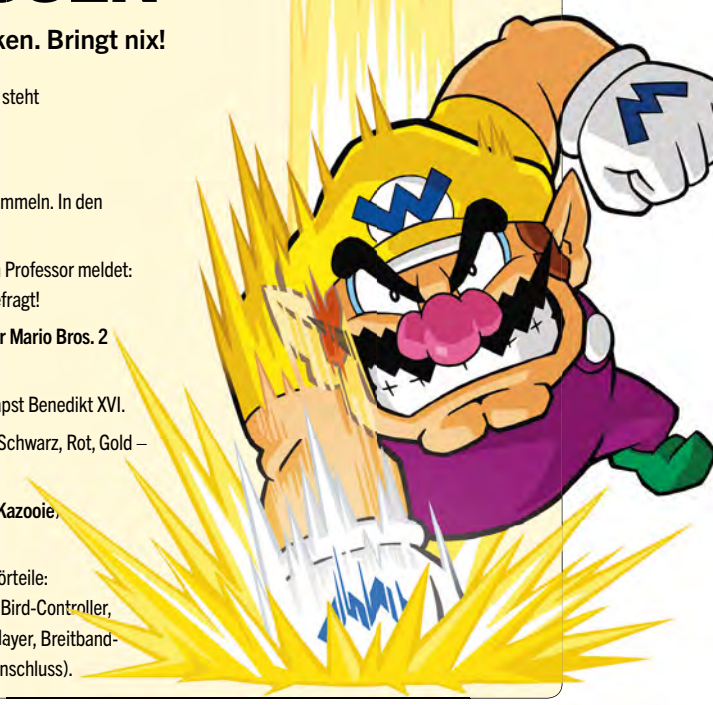
FAKT # 528: Luigi hat eigentlich ein größeres Sprungtalent als sein Bruder, wie beispielsweise **Super Mario Bros. 2** beweist. In **Luigi's Mansion** ist er aber gar nicht in der Lage, zu springen.

FAKT # 529: Der ehemalige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi ist im selben Jahr geboren wie Papst Benedikt XVI.

FAKT # 530: Auf dem N-ZONE-Cover der letzten Ausgabe sind die Farben der Deutschlandflagge – Schwarz, Rot, Gold – zu erkennen, wenn man den Text und die Artworks von oben nach unten betrachtet.

FAKT # 531: Banjo, Conker und Tiptup (ein Ensemble-Mitglied aus dem Schildkrötenchor in **Banjo-Kazooie**) haben in **Diddy Kong Racing** ihren ersten Auftritt.

FAKT # 532: Für den GameCube gibt es 14 offiziell von Nintendo in Deutschland vertriebene Zubehörteile: Controller, Action Pad (so nennt sich die Tanzmatte von **Dancing Stage: Mario Mix**), Mikrofon, WaveBird-Controller, DK Bongos, Memory Card 251, Memory Card 59, Modem-Adapter, Connectivity-Kabel, Game Boy Player, Breitband-Adapter, RGB-Kabel, Stereo-A/V-Kabel mit Scart-Adapter, RF-Modulator mit Switch (der Antennenanschluss).



TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

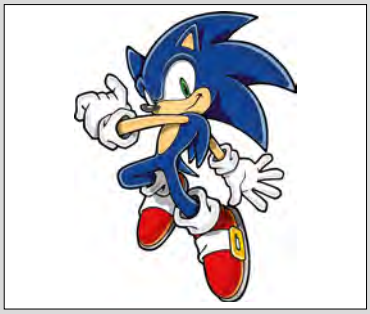
Welche Jump&Run-Helden bieten Mario Paroli – und welche sind lediglich Möchtegern-Hüpfer?

⬇ CRASH BANDICOOT

Dieses mutierte Beuteltier war in den Neunzigern in kommerzieller Hinsicht ein ernsthafter Rivale für Superstar Super Mario – vor allem deshalb, da Crash Bandicoot einst auch als Kartpilot große Erfolge feierte. Seine ersten Abenteuer auf der PlayStation wurden sogar häufiger verkauft als **Super Mario Galaxy 2**. Das findet N-ZONE-Leser Michael Moor beeindruckend. Doch qualitativ war Mario deutlich besser!

⬆ SONIC

Der blaue Sause-Igel ist Segas Antwort auf Kultklempner Mario. Und obwohl Sonic in 3D-Action-Adventures à la **Sonic Adventure** eher eine schlechte Figur machte, sind seine neuerlichen 2D-Jump&Runs umso besser. Doch seinen Höhepunkt hatte Sonic zweifellos in den Neunzigern – daher würdigen wir ihn in dieser Rubrik als echten Konkurrenten für den Handwerker mit der roten Mütze und dem Schnauzbart.



⬆ BANJO

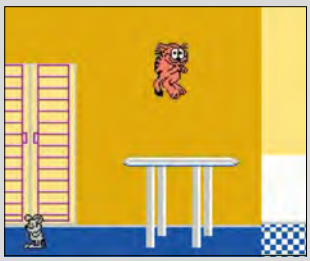
Banjo-Kazooie kam am 17. Juli 1998 – also mitten im häufig zitierten „Sommerloch" – auf den Markt, was für ein Hit-Spiel dieses Kalibers äußerst ungewöhnlich ist. Geschadet hat es dem Erfolg nicht: **Super Mario 64** sah neben dem Bären und der Möwe aus dem Hause Rareware reichlich antiquiert aus. Der Nachfolger **Banjo-Tooie** wollte die Komplexität des Originals noch übertreffen, war aber aus unserer Sicht deutlich überambitioniert und bot viel zu wenig Übersicht für die viel zu großen Levels.

⬆ DIE KONGS

So müssen hervorragende Jump & Runs aussehen, die keinen Abklatsch von **Super Mario World** und Co. darstellen, sondern auf eigene Ideen setzen! Die **Donkey Kong Country**-Trilogie ist ein Paradebeispiel für hervorragendes Level- und Charakterdesign und erstklassige Balance in puncto Schwierigkeitsgrad. Ob Donkey, Diddy, Dixie oder Kiddy: Alle Mitglieder der Kong-Familie sind uns regelrecht ans Herz gewachsen – und daran hat sich bis heute nichts geändert!

⬇ DER GANZE REST

In den Neunzigern wurde aus nahezu jeder Figur, die man aus dem morgendlichen Zeichentrickprogramm kannte, ein Videospiel gemacht. Ob Garfield (siehe Bild), Fred Feuerstein, Indiana Jones, die Addams Family oder die Ghostbusters: Man durfte ja schon froh sein, wenn ausnahmsweise kein Software-Totalausfall dabei herauskam, sondern „nur" ein mittelmäßiges Spiel. Die Fülle an miesen Jump & Runs – vor allem in der NES-Ära – war jedoch äußerst erdrückend.



Insekten sind in der Regel harmlos – nur diese Spezies ist es nicht, ganz im Gegenteil!

BUCK BUMBLE

N64 Diese Biene macht nicht „summ", sondern ordentlich Bums!

1998 zeichnete Ubisoft – damals noch Ubi Soft geschrieben – ein düsteres Zukunftsbild: Im Jahr 2010 ereignet sich in einer Fabrik in England ein Chemieunfall, der alle Insekten in der Umgebung mutieren lässt. Einige schließen sich zu einer skrupellosen Organisation zusammen und machen sich daran, im Mikrokosmos der Krabbeltiere die Weltherrschaft an sich zu reißen! Gut, dass es die Arbeitsbiene Buck Bumble gibt, die sich freiwillig meldet, den Bösewichten in die stacheligen Hintern zu treten. Mit modernsten Cyborg-Implantaten ausgestattet, ballert sich das Bienchen durch 19 Missionen. Die elf Waffen reichen dabei von Pump-Guns im gelben Bienenstil, bis hin zu atomaren Ballermännern und sorgen für ordentlich Abwechslung im rückblickend betrachtet recht durchschnittlichen Shooter. Die durchgeknallte Inszenierung und ungewohnte Perspektive aus der Sicht einer kleinen Kampfbiene motivieren trotz nebliger Matschgrafik dennoch zum Weiterspielen. Tiefpunkt des Spiels ist sicherlich das befremdliche Bienen-Fußballspiel im Zweispielermodus. Dafür hat **Buck Bumble** jedoch mit seinem Titelsong einen der größten Ohrwürmer der Videospielgeschichte zu bieten! Allein dafür lohnt es sich, auf dem Flohmarkt nach dem guten Stück Ausschau zu halten. ■

Sebastian meint: *„**Buck Bumble** liegt eine erfrischend sympathische Idee zugrunde, die jedoch schnell wieder aus den Köpfen verschwindet. Das Einprägsamste ist mit Sicherheit der Titelsong, der euch lange nicht aus dem Kopf gehen dürfte. Für damalige Verhältnisse ein guter Titel ist die Bienen-Ballerei heutzutage nur noch Durchschnitt. Wem das lustige Konzept zusagt, dem ist **Buck Bumble** jedoch ans Herz zu legen: Solche Spiele findet man selten!"*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus

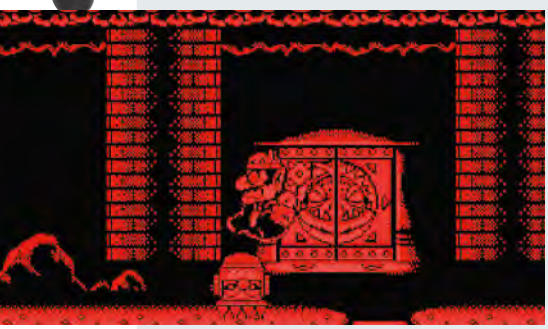
Ein winziger Bildschirm mit Schwarz-Rot-Grafik und eine klobige Mobilkonsole, die alles andere als mobil ist: Das ist der Virtual Boy!

DER VIRTUAL BOY

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	**Der Virtual Boy**
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance

DIE MÜSST IHR HABEN ...



VIRTUAL BOY WARIO LAND

Ohne Zweifel ist Warios Jagd nach Ruhm, Reichtum und Ehre das große spielerische Highlight auf dem Virtual Boy. Obwohl sich das Gameplay im Großen und Ganzen an den **Wario Land**-Abenteuern orientiert, die man vom Game Boy kennt, gibt es auch etliche spezifische Elemente – etwa den Ebenenwechsel: Will der dickbäuchige Knoblauchschlemmer beispielsweise den hinteren Teil des Levels erkunden, schlüpft er einfach in eine Warp-Röhre und hüpft dann von dort aus weiter zum Ausgang. Anspruchsvolle Bosskämpfe und eine lange Spielzeit runden **Virtual Boy Wario Land** ab.

RED ALARM

T & E Soft sind zwar fast ausschließlich für ihre Golfsimulationen bekannt, doch für diesen grandiosen Weltraum-Shooter verdienen die Entwickler ebenfalls Anerkennung: **Red Alarm** spielt sich wie **Star Fox 64**, ist allerdings voll und ganz auf die 3D-Konsole mit dem Rotstich zugeschnitten: Da die Hardware in technischer Hinsicht dem Game Boy ähnelt, erwarten euch keine texturierten Polygone, sondern einfache Drahtgitter-Objekte und -Umgebungen. Doch sei's drum: Viel Spaß macht der All-Krawall allemal.

MARIO'S TENNIS

Dieses Spiel bietet einen extrem guten 3D-Effekt, der allerdings ganz anders rüberkommt als in **Mario Tennis Open** auf dem 3DS: Während Nintendos neue 3D-Filzballsimulation eher subtile Tiefeneffekte auf den Bildschirm bringt, ist **Mario's Tennis** auf dem Virtual Boy in puncto Raumwirkung wirklich imposant. Aber Vorsicht: Ihr müsst schon unempfindliche Ohren haben, denn die Dudelmusik des Spiels ist für Gehörgänge von heute wirklich schlecht. Auch die Langzeitmotivation ist weitaus geringer als beim aktuellen Serienableger. Um seinen Freunden den Virtual Boy nahezubringen, ist **Mario's Tennis** dennoch super geeignet.

ACHTUNG, BATTERIEFRESSER!

Stromkabel nicht dabei: Das ist ja wie beim Nintendo 3DS XL!
Ein Aufkleber auf der Verpackung des Virtual Boys, der kostenlose Batterien im Inneren des Kartons verspricht, hätte es schon erahnen lassen können: Die klobige Konsole ist ein gewaltiger Stromfresser. Tatsächlich werden sechs AA-Batterien benötigt, damit die 3D-Brille ihre rot-schwarzen Bilder ausspuckt. Wer lieber über die Steckdose zocken möchte, muss sich ein Zubehörteil aus Plastik separat erwerben – doch selbst das genügt noch nicht. Ihr benötigt nämlich noch das Kabel, welches dem NES oder dem Super Nintendo beilag. Erst damit lässt sich der Virtual Boy ans Stromnetz klemmen. Wer die genannten Konsolen nicht besitzt, steht im Regen. Und selbst dann ist die ganze Virtual-Boy-Apparatur so sperrig, dass die Bezeichnung „Mobilkonsole" nicht ganz gerechtfertigt ist.

INTERVIEW MIT KR155E

Chris alias KR155E ist der vielleicht größte Virtual-Boy-Fan Deutschlands. Seine Fanseite www.planetvb.de bietet einen umfassenden Überblick über den Kosmos der Konsole mit dem Rotstich.

N-ZONE: Welche Erinnerungen hast du an die Virtual-Boy-Ära?
Chris: Ich war damals 12 und meine einzige Informationsquelle das **Club Nintendo**-Magazin. Der Virtual Boy ging fast komplett an mir vorbei, bis ich 1999 endlich mein erstes eigenes Gerät in den Händen hielt. Umso interessanter finde ich es, wenn Planet-Virtual-Boy-Mitglieder aus den USA über ihre Erlebnisse beim Virtual-Boy-Launch berichten.

N-ZONE: Was ist für dich immer noch das größte Mysterium?
Chris: Eine große Faszination geht nach wie vor von unveröffentlichten Spielen aus. So wurden einige Spiele der zweiten Generation komplett fertiggestellt, bevor sie aufgrund des ausbleibenden Erfolgs in den Nintendo-Archiven verschwanden. Darunter beispielsweise mit **Zero Racers** ein **F-Zero**-Ableger.

N-ZONE: Woran hat's aus deiner Sicht gelegen, dass der VB kolossal floppte?
Chris: Das hatte vielerlei Ursachen und ich kann an dieser Stelle nur einen groben Einblick geben. Zum einen trat der Virtual Boy für einen stolzen Preis von 180 Dollar in Konkurrenz zu Saturn und PlayStation, die damals ziemlich beeindruckende Grafiken boten. Zum anderen war das Nintendo 64 bereits ein großes Thema und der VB so was wie ein vorschnell auf den Markt geworfener Lückenfüller bis zu Nintendos nächster Heimkonsole. Hinzu kam die durch unreflektierte Berichterstattungen geschürte Angst vieler Menschen, der Virtual Boy könne den Augen schaden. Nur 22 veröffentlichte Spiele weltweit taten ein Übriges.

N-ZONE: Hätte Nintendo einen längeren Atem beweisen sollen oder war es richtig, die Konsole einzustampfen?
Chris: Einen längeren Atem hätte man Nintendo vor allem bei der Entwicklung des Virtual Boys gewünscht. Aufgrund preislicher und technischer Limitierungen dürfte das letztlich auf den Markt gebrachte Gerät nicht mehr viel mit der ursprünglichen Vision von Gunpei Yokoi gemein gehabt haben, der anno 1994 ein „Virtuelles Utopia" beschrieb. Was letztlich dabei herauskam, war geprägt von Kompromissen. Allmählich wäre die Technik durchaus so weit, die Träume von damals in Form einer hochauflösenden stereoskopischen Video-Brille samt Head-Tracking Wirklichkeit werden zu lassen und den Spieler in bisher ungeahnter Intensität ins Spielgeschehen eintauchen zu lassen. Ich für meinen Teil bin sehr gespannt, was da in Zukunft noch auf uns zu kommt!

N-ZONE: Könnte es ein Comeback einiger VB-Spiele im 3DS-eShop geben? Oder will uns Nintendo die Rotstich-Ära nicht unnötig in Erinnerung rufen?
Chris: Shigeru Miyamoto hat dies in einem Interview im Januar 2011 zumindest in Aussicht gestellt, jedoch habe ich keine großen Hoffnungen. Zum kürzlichen Start von **Mario Tennis Open** für den 3DS hätte sich eine VC-Veröffentlichung des stereoskopischen Urahns, **Mario's Tennis** für den Virtual Boy, doch angeboten. **VB Wario Land** sollte einem breiteren Publikum zugänglich werden.

… UND DIE SPART IHR EUCH LIEBER!

WATER WORLD

Das mit Abstand mieseste Virtual-Boy-Spiel ist ganz klar **Water World** – die Filmumsetzung schaffte es sogar, die hanebüchene Kinovorlage mit Kevin Costner in der Hauptrolle zu unterbieten. Da Nintendos klobige Konsole lediglich die Farben Rot und Schwarz auf den 3D-Bildschirm zaubern kann, kommt schon allein deswegen keine marine Atmosphäre auf. Ziel des Spiels ist es, auf dem Gewässer heranrückende Rivalen wegzuballern, bis niemand mehr da ist. Story? Fehlanzeige! Spannung? Gleich null! Noch 'ne Runde?

VIRTUAL LAB

Was für ein schlechtes Spielmodul! Das Gameplay erinnert zwar bisweilen an den Nintendo-Klassiker **Dr. Mario** – ähnlich wie beim großen Vorbild müssen bei **Virtual Lab** Objekte, in diesem Fall Würmer, so angeordnet werden, dass sie sich in einer Kettenreaktion auflösen. Doch das macht noch lange kein gutes Spielerlebnis! Bezeichnend für das Prädikat „Schund": Nach jedem Level wird euch ein Passwort angezeigt – aber im Menü fehlt der Auswahlpunkt zur Eingabe dieses Codes! Auch die Animationen sind nicht der Weisheit letzter Schluss …

VIRTUAL LEAGUE BASEBALL

Insgesamt kamen in Nordamerika für den Virtual Boy gerade einmal 14 Spiele heraus. In Japan waren es immerhin 19. Eine günstige Gelegenheit, die Software-Bibliothek zu befüllen, ist immerhin **Virtual League Baseball**, denn den Titel gibt es schon für unter 15 Euro. Allerdings werden wohl nur die allerwenigsten Leser damit etwas anfangen können – der Spielablauf ist für der amerikanischen Sportart Fernstehende wenig nachvollziehbar, zudem ist das Gameplay eher bieder inszeniert.

QUASI Wii U

Text I Christoph Kraus

Ein Controller mit Extra-Bildschirm à la Wii U ist neu? Von wegen!

Auf dem Wii-U-Presse-Event in München haben wir selbst erlebt, wie es sich anfühlt, gleichzeitig auf dem großen Fernseher sowie auf dem Mini-Bildschirm des GamePads zu zocken. Doch wirklich innovativ ist das in Wahrheit überhaupt nicht – auch wenn uns Nintendo genau dies weismachen möchte. Wir stellen auf dieser Doppelseite vier Spiele vor, die schon vor knapp zehn Jahren erschienen sind und sich die „Connectivity" – also die Verbindung zwischen GameCube und Game Boy Advance – zunutze machten. ■

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Am ehesten vergleichbar mit: New Super Mario Bros. U

Jüngst hat Nintendo anlässlich des 25. **Zelda**-Jubiläums allen DSi- und 3DS-Besitzern das kostenlose Herunterladen von **The Legend of Zelda: Four Swords** ermöglicht. Doch die GameCube-Version mit dem Titelzusatz **Adventures** kam schon viel früher heraus, nämlich im Januar 2005. Das Spielkonzept ist 1:1 sogar für die Wii U denkbar: Die Spieler halten das GamePad in ihren Händen und steuern mittels Analogstick oder Steuerkreuz die verschiedenfarbigen Links durch die Levels – das Geschehen spielt sich dabei hauptsächlich auf dem Fernseher ab. Betreten die Zipfelmützenträger dort beispielsweise eine Höhle, geht der Streifzug auf dem kleineren Bildschirm des Controllers weiter. Im Original **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures** erfüllte der GBA diese Aufgabe – was übrigens hervorragend funktionierte. Vorteile ergeben sich im Jahr 2012 übrigens dadurch, dass – anders als früher – kein lästiges Kabel mehr notwendig ist, um das Eingabegerät mit der Konsole zu verbinden.

HAT SICH'S GELOHNT?

PAC-MAN VS.

Vergleichbar mit: Minispiel „Luigi's Ghost Mansion" in Nintendo Land

Was für eine bizarre Entscheidung: Erst präsentierte Shigeru Miyamoto das Mehrspieler-Spektakel **Pac-Man Vs.** vollmundig auf der großen E3-Bühne, dann wurde es für ganz lange Zeit äußerst still um das Projekt. Schließlich kam **Pac-Man** doch noch in Deutschland auf den Markt – allerdings nicht als eigenständige Disc, sondern als Beilage zum durchwachsenen GameCube-Rennspiel **R: Racing**. So manche Miyamoto-Fans holten sich den Flitzer nur deshalb, um mit Pac-Man auf Geisterjagd zu gehen. Gelohnt hat es sich in jedem Fall, denn gespielt wurde auf äußerst kreative Art und Weise: Ein Spieler steuerte Pac-Man auf dem Game Boy Advance durch die Levels – davon gab es sechs verschiedene – und die anderen drei manövrierten die Geister, die ihrerseits den Pillenmampfer zu schlucken versuchten. Was sich in der Theorie verwirrend anhört, entpuppt sich in der Praxis als extrem lustiger und simpler Zeitvertreib. **Pac-Man Vs.** ist sogar auf dem Nintendo DS beheimatet, und zwar in der Spielesammlung **Namco Museum DS**. Das Konzept würde auch super zur Wii U passen.

HAT SICH'S GELOHNT?

ANIMAL CROSSING

Vergleichbar mit: Virtual Console

Das waren noch Zeiten: In der GameCube-Version von **Animal Crossing** ließen sich allerhand NES-Spiele ergattern, darunter **Clu Clu Land**, **Excitebike**, **Balloon Fight** und **DK Jr. Math**. Der Clou: Wer seinen Game Boy Advance anstöpselte, der konnte die 8-Bit-Oldies unterwegs weiterzocken – selbst wenn der Kontakt zur Konsole abriss. Im Prinzip hat Nintendo mit der Wii nichts anderes vor: Schon jetzt wird gemunkelt, dass die Virtual Console auch mobil nutzbar sein wird – also nur auf dem Wii U GamePad, nicht in zwingend vorausgesetzter Verbindung mit der Konsole. Dass dies allerdings nicht so innovativ ist, wie man uns suggeriert, das beweist **Animal Crossing** eindrucksvoll. Zum Leidwesen vieler Fans hat sich Nintendo übrigens dazu entschlossen, aus der Nachfolge-Episode **Animal Crossing: Wild World** jegliche NES-Spiele zu entfernen. Auch auf der Wii (in **Animal Crossing: Let's go to the City**) mussten wir auf die nostalgischen Spielchen verzichten.

HAT SICH'S GELOHNT?

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Vergleichbar mit: Pikmin 3

Wir erwarten schon jetzt, dass auf der Wii U zwar allerhand Spiele auf den Markt kommen, die den neuartigen Controller explizit für ausgefallene Projekte nutzen werden. Doch es wird auch ganz gewiss Titel geben, bei denen der zusätzliche Bildschirm auf dem Controller nur Beiwerk ist. So etwas gab es jedoch auch schon in der GameCube-Ära: Wer **The Legend of Zelda: The Wind Waker** mit einem zusätzlich angeschlossenen Game Boy Advance spielte, der freute sich über eine Landkarte auf dem Mini-Monitor. Darüber hinaus konnte Tingle ins Geschehen eingreifen und den Spieler beispielsweise über versteckte Objekte informieren. Allzu kreativ ist diese Funktion zwar freilich nicht, aber weil sie nur als Extra gedacht war, wollen wir uns nicht beklagen.

HAT SICH'S GELOHNT?

ECHTE MÄNNER SPIELEN FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES SO!

Ihr braucht: 2 Fernseher, 2 GameCube-Konsolen, 1 Game Boy Player, 3 GBA, 4 Connectivity-Kabel

So geht's:

1. Der GameCube, in dessen Laufwerk die Disc **Final Fantasy: Crystal Chronicles** rotiert, wird ganz herkömmlich mit dem Fernseher verbunden.
2. An die Konsole stöpselt ihr jeweils mit einem Connectivity-Kabel drei Game Boy Advance an.
3. Jetzt kommt der Clou: Schließt einen weiteren Fernseher inklusive GameCube und Game Boy Player an und verbindet letztgenanntes Zubehör via Kabel mit der Controller-Buchse des eingangs erwähnten GameCubes aus Schritt Nr. 1.

Profi-Tipp: Wer es noch schräger mag, der spart sich die erwähnten Game-Boy-Advance-Geräte und schließt stattdessen jeweils einen Fernseher samt GameCube und Game Boy Advance an.

ALLES IM RHYTHMUS?

Text | Nathalie Auerochs

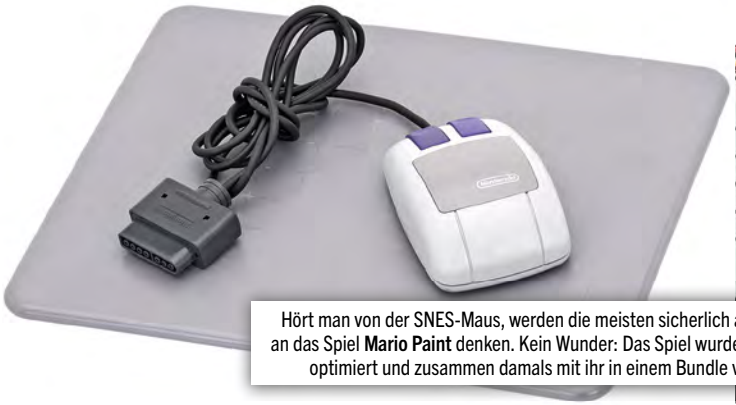
Rhythmus- und Tanzspiele für ältere Nintendo-Konsolen – gab's die damals überhaupt schon? Klar!

Mit Erscheinen des Nintendo DS und der Wii schossen Videospiele, die rhythmisches Geschick verlangen, wie Pilze aus dem Boden. Kein Wunder: Gute, bequeme Steuerung ohne platzraubende Zusatzgeräte und gute Soundqualität waren nun viel leichter zu realisieren als vor 15 Jahren. Diesen Sommer bringt Nintendo mit **Beat the Beat: Rhythm Paradise** ein neues Spiel dieses Genres auf den Markt. Doch wer denkt, vorher gab es diese Art von Spielen nicht, der irrt! Auf dieser Doppelseite präsentieren wir euch Beispiele von der 8-Bit-NES-Ära bis ins GameCube-Zeitalter.

Der Vorgänger der GameCube Tanzmatte war mit insgesamt 12 Sensorfeldern ausgestattet, wovon lediglich acht farbig gekennzeichnet waren.

Komponieren auf dem SNES

Eigentlich erschien 1992 mit **Mario Paint** ein Zeichenspiel, das vor allem als Beispiel für die SNES-Mausnutzung bekannt war. Mehr als das eigentliche Spiel blieb allerdings das Musik-Feature des Moduls in Erinnerung. Durch das Ziehen von verschiedenen Symbolen auf eine Notenlinie war schnell ein Lied nachgespielt oder neu komponiert. Etwas Übung und viel Geduld benötigte man natürlich ebenso. Auch heute noch toben sich Fans in eigens dafür erstellten Programmen aus, die **Mario Paint** nachempfunden sind, aber deutlich längere Kompositionen ermöglichen. Ebenfalls für das Super Nintendo erschienen, aber



Hört man von der SNES-Maus, werden die meisten sicherlich automatisch an das Spiel **Mario Paint** denken. Kein Wunder: Das Spiel wurde für die Maus optimiert und zusammen damals mit ihr in einem Bundle verkauft.

wohl deutlich unbekannter, dürfte das Spiel **Fun 'n' Games: Paint, Games, Music, Style** sein. Wie die ersten Spielminuten zeigen, ist es eindeutig an jüngere Spieler gerichtet: Neben der Möglichkeit, aus 28 Soundeffekten, verschiedensten Instrumenten und bestimmten Takten eigene Musikstücke zu komponieren, ist diese kleine Spielsammlung mit einer Malfunktion und einem Ankleidespiel ausgestattet.

Macht euch zum Affen!

Im Oktober 2004 fand der erste Teil der **Donkey Konga**-Reihe seinen Weg auf die GameCube-Konsole europäischer Wohnzimmer. Von da an konnte man sich mit den DK-Bongos so richtig zum Affen machen … aber mit Stil und Suchtgefahr! Linke Trommel, rechte Trommel, beide Trommeln, in die Hände klatschen … linke Trommel, rechte Trommel, beide Trommeln, in die Hände klatschen … gelb, rot, pink, blau. Neben dem rhythmischen Nachtrommeln von rund 30 Musikstücken gab es auch verschiedene Minispiele, die zu begeistern wussten. Zu finden waren hierunter nicht nur Titel aus **Donkey Kong**, **Super Mario** und Co., sondern auch ehemalige Chart-Hits und klassische Stücke. Ein zweiter Teil erschien bei uns im Juni 2005. In Japan kam zudem ein dritter Teil heraus, der allerdings kein Release in Amerika und Europa erleben durfte. Wissenswert ist außerdem, dass für jede Region andere Musiktitel ausgewählt wurden, da man einige japanische Titel für westliche Märkte als nicht geeignet ansah. Bis auf wenige Ausnahmen entspricht die europäische Version allerdings der amerikanischen Ausgabe.

Rhythmusspiel ohne Rhythmus

Als Beispiel, wie ein gutes Rhythmusspiel nicht aussehen sollte, können wir euch ganz klar **Britney's Dance Beat**, das unter anderem für den Game Boy Advance erschien, nennen. Nicht nur, dass lediglich fünf miese Midi-Lieder zur Verfügung standen – von Rhythmus war in diesem Spiel nichts zu finden. Eure Aufgabe besteht hier nämlich ausschließlich aus unregelmäßigem Drücken des A-Buttons, nicht einmal passend zur Musik. Wer's braucht …

Tanz den Mario!

Stellt euch vor, jeder in eurer Stadt müsste unkontrolliert tanzen und nur ihr könnt dagegen etwas unternehmen, indem ihr die von Waluigi gestohlenen vier Harmonien wieder einsammelt! Genau das konntet ihr bei **Dancing Stage: Mario Mix** für GameCube wahlweise als Mario oder Luigi in Angriff nehmen. Hier galt es sich durch allerhand Levels zu tanzen, begleitet von Musikstücken aus verschiedenen **Super Mario**-Titeln oder auch zu Mozart. Insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen waren nach Freispielen verfügbar, zu denen ihr das Tanzbein schwingen konntet. Witzige Minispiele verstehen sich natürlich von selbst!

In Vergessenheit geraten …

… oder auch nie bekannt gewesen – das ist wohl die Frage bei **Dance Aerobics**. Es erschien bereits im Jahr 1989 für NES und wurde über die systemeigene Fitnessmatte, das sogenannte Power Pad, gesteuert. Wer in Tanznostalgie schwelgen möchte, dem sei versichert, dass er in diesem Fall nicht billig davonkommen wird: Sollte man ein funktionstüchtiges, gut erhaltenes Exemplar ausfindig machen, dann darf man schon einmal bis zu 400 Euro dafür hinlegen. ■

Ihr habt kein Rhythmusgefühl und seid relativ schmerzfrei? Gut! Das müssen die Programmierer von **Britney's Dance Beat** nämlich auch gewesen sein …

Selbst bei **Donkey Konga** weicht Diddy nicht von Donkeys Seite … es ist doch schön, selbst in unrhythmischen Zeiten einen zuverlässigen Freund zur Seite zu haben!

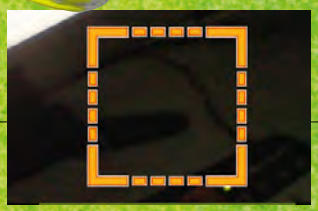
Wir sind uns angesichts dieser überzeugenden Tanzeinlage einig: Waluigi braucht ein eigenes Spiel! Wie wäre es mit „Waluigis Walzer-Welt"?

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MARIO TENNIS OPEN

3DS – Neue QR-Codes

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe das Yoshi-Kostüm für euer Mii sowie Yoshi in den Farben Blau, Weiß und Schwarz als QR-Code präsentiert haben, sorgen wir heute für farbigen Nachschub. Drückt im Speicherstand-Menü „Start" und das Steuerkreuz nach oben, dann scannt den jeweiligen Code, um den roten Yoshi und Metall-Mario zu erhalten!!



Drückt im Titelbild „Start" und das Steuerkreuz nach oben (links), scannt den Code (Mitte) und schaltet die Figuren frei (rechts)!

HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS

3DS – Freischaltbare Charaktere

Da der nächste **Harvest Moon**-Teil nun auch bald bei uns erscheint, zeigen wir euch, wie ihr die verschiedenen Charaktere freispielen könnt.

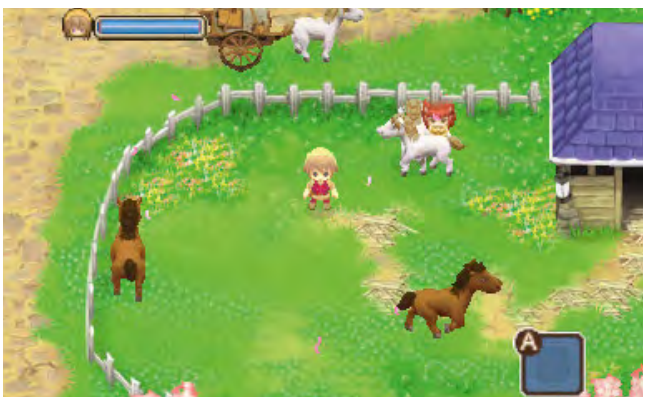
Alisa: Zuerst müsst ihr die Freundschaft zu Nathan auf mindestens Stufe zwei bringen. Anschließend geht ihr im Herbst des zweiten Jahres auf die Bergspitze (zwischen zehn Uhr nachts und drei Uhr morgens).

Dirk: Im Sommer lauft ihr vom Konohana-Gebirge zum Eingang von Konohana (zwischen neun Uhr morgens und acht Uhr abends). Dies funktioniert nicht, wenn ihr auf einem Pferd reitet!

Mikhail: Mikhail erscheint am sechsten Herbsttag. Er zieht in eure Stadt!

Nathan: Am dritten Wintertag stellt euch der Bürgermeister Nathan vor. Von da an wird er in der Bluebell-Kirche zu finden sein.

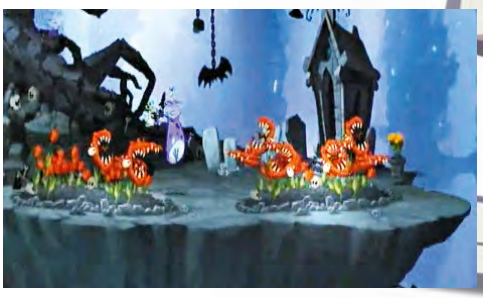
Orakel: Lauft nach acht Uhr abends vom Bluebell-Niedergebirge zum Bluebell-Mittelgebirge. Dort werdet ihr auf Orakel treffen.



RAYMAN ORIGINS

Wii – Freischaltbares

Um den letzten Level erkunden zu können, müsst ihr alle zehn roten Edelsteine einsammeln. Diese bekommt ihr, indem ihr die Kisten in den Bonus-Levels (siehe Bild) verfolgt und öffnet. Gebt die Edelsteine nun einfach dem alten Wesen am schnarchenden Baum und ihr könnt ab sofort die letzte Welt durchstöbern.



MEGA MAN X2

Virtual Console – Der letzte Level!

Diesen Code müsst ihr eingeben, um in die letzte Sigma-Stage zu gelangen. Zudem werden euch sämtliche Geheimnisse, Rüstungen und Herzen zur Verfügung stehen.
8377-8643-6868-7651

Ihr wollt alle normalen Bossroboter recht unkompliziert ins Land der Träume schicken? Das könnt ihr ganz einfach durch Eingabe dieses Codes erreichen:
3467-8843-3528-7651

CARTOON NETWORK: PUNCH TIME EXPLOSION XL

Wii – Cheats

Wählt im Optionsmenü „Cheat“. Nun könnt ihr durch Eingabe der folgenden Wörter nebenstehenden Effekt auslösen. Bitte beachtet, dass hier zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird!

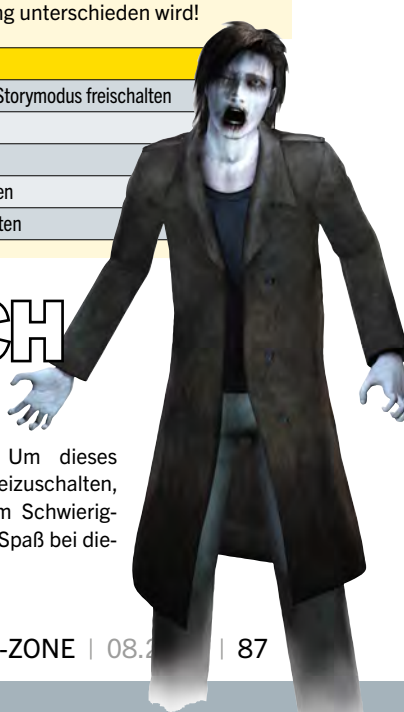
CODE	WIRKUNG
Sumo	Alle Levels und Charaktere im Storymodus freischalten
MISSY	Fünf neue Arenen freischalten
Oscar	Acht Charaktere freischalten
MONSTER	Alternative Kostüme freischalten
Rufus	Alle TV-Clips im Store freischalten

SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

3DS – Freischaltbare Outfits

Neue Kostüme für Maya: Um das „Gothic Lolita“-Kostüm zu erhalten, müsst ihr lediglich den Storymodus einmal durchspielen. Das zweite Outfit ist ein Kostüm im Stil von Prinzessin Peach. Hierfür müsst ihr alle Missionen im Missionsmodus durchspielen – und zwar im Schwierigkeitsgrad „Alptraum“!

Gothic-Lolita-Kostüm für Photo-Op: Um dieses schicke Kostüm für eure Spielfigur freizuschalten, müsst ihr den Storymodus ebenfalls im Schwierigkeitsgrad „Alptraum” durchspielen. Viel Spaß bei dieser knackigen Herausforderung!



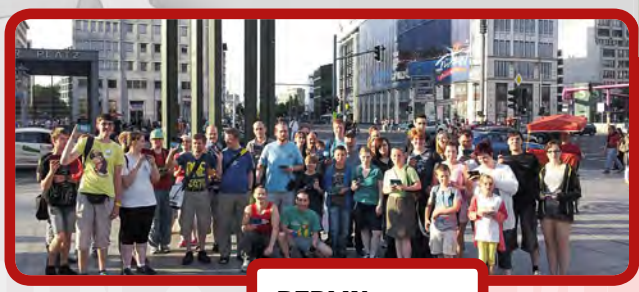
DER STREETPASS-WAHNSINN

Am 1. Juli trafen sich in ganz Deutschland die 3DS-Zocker – was war wo los?

Am Abend des EM-Finalspiels trafen sich um 19 Uhr in zahlreichen deutschen Städten die Nintendo-3DS-Fans, um gegeneinander anzutreten, Miis zu tauschen, Puzzleteile zu ergattern und einfach nur Spaß zu haben. Selbstverständlich wird die Aktion bald wieder stattfinden – dann allerdings in noch viel mehr Städten und an Orten, die für alle noch besser erreichbar sind. In der nächsten N-ZONE lest ihr mehr darüber. Schon jetzt präsentieren wir euch einen Rückblick auf vier ausgewählte StreetPass-Treffen des letzten Monats.

GELSENKIRCHEN

Schon um 15 Uhr – also satte vier Stunden vor dem eigentlichen Termin – war David Tarakanoff vor Ort, doch bald waren es bereits fünf 3DS-Fans. Gemeinsam zockten sie **Mario Kart 7** und **Mario Tennis Open** in der Abendsonne, bis sie sich um 20.30 Uhr voneinander verabschiedeten, als es langsam kälter wurde. Davids Fazit: „Alles in allem ein großer Erfolg!“



BERLIN

Wie man dem Gruppenfoto entnehmen kann, war in der Hauptstadt mächtig viel los. Beim nächsten Mal herrscht bestimmt noch mehr Andrang!

MAINZ

Hier haben sich insgesamt 13 Nintendo-3DS-Besitzer zusammengefunden (einer von ihnen musste das Bild machen). Das Wetter war, wie man deutlich sehen kann, perfekt für intensive Zockerrunden. Der Eingang des Mainzer Theaters bot dafür den idealen Platz. Toll!

STUTTGART

Auch in Stuttgart trafen sich die Nintendo-Fans kurz vor Anpfiff des Finales der Fußball-Europameisterschaft. Acht Zocker kamen in die Innenstadt der baden-württembergischen Landeshauptstadt, um gegeneinander zu spielen, Puzzleteile zu tauschen und Mii-Mitstreiter für **Rette die Krone** zu finden.

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Ausstrahlung seiner neuen Doku-Soap – ein Mii von Lothar Matthäus gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Rekordnationalspielers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 29. Juli 2012.

Mii

Bastian

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Bastian Schweinsteiger zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Kilian Schulze als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des einstigen Torwartschrecks auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Sieben Lesern gelang es, die Voraussetzungen aus der letzten N-ZONE zu erfüllen. Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr ein Serviertablett in der Hand haltet (in Anlehnung an den so ähnlich aussehenden Wii-U-Controller), auf dem sich ein Vesperbrett mit einem Spiegelei und einem Game Boy Color befinden. Um eure Schulter sollte außerdem ein Linkkabel hängen. Wir gratulieren Maximilian und Quirin Mayer, Michael Klautmann, Ralf Rink, Angie Pätzold, Eric Aumayer und Isabel Schumacher zur erfolgreich erfüllten Wette.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Sebastian im letzten Monat irrte, musste er auf einem uralten Game Boy Color den Jump&Run-Schmarrn **Die Schlümpfe reisen um die Welt** spielen – in der prallen Sonne!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Sebastian wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr eine Großpackung Waschpulver in der Hand haltet – in Anlehnung an den überdimensionalen 3DS XL.**
2. **Dazu tragt ihr ein T-Shirt oder Hemd der Größe XX(X)L, das euch sichtlich nicht passt.**
3. **Auch die Hose ist euch mindestens zwei Nummern zu groß.**

Falls sich Sebastian irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, eine Pizza so üppig zu belegen, dass sie garantiert nicht in seinen Mund passt!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. Juli 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser Einsendung amüsierte Christian Hartmann die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Luigi in dieser Szene aus Luigi's Mansion: Dark Moon? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 29. Juli 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

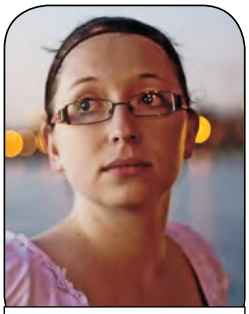
DAS MARIO TENNIS OPEN-TURNIER POWERED BY Nintendo

Das Duell der Filzballfreunde: Wer hat auf dem Tennisplatz die Nase vorn?
Hier präsentieren wir euch die Ergebnisse des **Mario Tennis Open**-Turniers!

Johannes Bausch	Marco Poloo	Marco Poloo	
Mounier Berouag	André Hölscher		André Hölscher
Justin Biebor	David Schmidtmann	David Schmidtmann	
Sebastian Münster	Yannick Stoll		Yannick Stoll
Vivien Redmann	Maurice Müller	Vivien Redmann	
Michael Bittner	Fabio Strambini		Michael Bittner
Philipp Fuerst	Maik Styppa	Maik Styppa	
Dennis Rother	Florian Bähr		Florian Bähr
Lukas Kohlmann	Manuel Wiese	Lukas Kohlmann	
Michael Pumberger	Benjamin Garic		Michael Pumberger
Paddy Schmidt	Patrick Zivkovic	Paddy Schmidt	
Michael Wirz	Matthias Katny		Michael Wirz
Benno Schumacher	Sascha Wiechert	Michael Wirz	
Sindy Berude	Marco Cortellucci		Marco Cortellucci
Stefan Schmidt	Manuel Kienzl	Stefan Schmidt	
Abdullah Özbayram	Iris Milhan		Abdullah Özbayram

NACHGEFRAGT BEI … SINDY BERUDE

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir Sindy Berude, die seit Kurzem mit ganzer Begeisterung in den Online-Welten des Nintendo 3DS unterwegs ist.



SINDY BERUDE

N-ZONE: Man munkelt, dass du schon im 8-Bit-Zeitalter für Super Mario und Co. geschwärmt hast. Ist das wahr?
Sindy: Das ist richtig. Als ich groß geworden bin, ist Nintendo mit seinen Konsolen NES und SNES so richtig durchgestartet. Hängen geblieben sind da natürlich die Mario-Abenteuer. **Super Mario Bros. 3** durfte da auf gar keinen Fall fehlen und dank der Virtual Console ist das Jump & Run auch heute noch auf der Wii gut spielbar. In Erinnerung ist mir auch heute noch geblieben, dass das NES manchmal erst dann funktionierte, wenn man in die Konsole und die Kontakte der Spielmodule gepustet hatte.

N-ZONE: Wie reagieren eigentlich deine Freunde, wenn du ihnen erzählst, dass du gerne Nintendo spielst?
Sindy: Man wird manchmal natürlich schief angeschaut, allerdings kann man alle spätestens beim gemeinsamen Wii-Zocken von seinem Hobby überzeugen. Allerdings gibt es sicher nicht so viele weibliche Nintendo-Spieler in meinem Alter wie in der jüngeren Generation. Trotzdem spricht Nintendo eine doch ziemlich große Zielgruppe an. Für Jung und Alt, Sportfans, Kochliebhaber – einfach für jeden ist etwas dabei.

N-ZONE: Dr. Kawashima oder Monster Hunter? Sophies Freunde oder Luigi's Mansion? ZombiU oder Sing? Oder anders gefragt: Zockst du lieber ernsthafte Spiele oder Casual-Games?
Sindy: Casual-Games sind was für zwischendurch. Mehr Spielspaß bringen aber Nintendos Jump&Run-Abenteuer mit Mario, der nun schon seit über 25 Jahren immer wieder im Pilzreich unterwegs ist, um die von Bowser entführte Prinzessin zu retten. Aber auch Spiele der **Zelda**-Reihe oder **Professor Layton** erfordern oft Köpfchen und bieten über Stunden Spielspaß. Auf die Veröffentlichung von **Luigi's Mansion** bin ich schon sehr gespannt, da ich den ersten Teil auf dem GameCube nicht kenne.

N-ZONE: Wie empfindest du das Online-Spielvergnügen mit dem Nintendo 3DS?
Sindy: Dazu muss ich sagen, dass ich den 3DS noch nicht sehr lange habe und im Rahmen des **Mario Tennis Open**-Turniers das erste Mal die Online-Spielfunktion ausprobiert habe. Durch diese Funktion ist es total einfach, sich mit Freunden oder Leuten aus der Region zum Spielen zu verabreden, wenn man sich eben gerade nicht gegenübersitzen kann.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern sonst noch mitteilen?
Sindy: Ein Dankeschön gilt natürlich der N-ZONE, die uns Leser regelmäßig über alles Neue vom **Mario**-Konzern informiert. Allen Lesern weiterhin viel Spielspaß und einen lieben Gruß an alle, die mich kennen!

Sascha Wiechert

André Hölscher
David Schmidtmann

Michael Bittner
Florian Bähr

André Hölscher
Michael Bittner

Lukas Kohlmann
Paddy Schmidt

Sascha Wiechert
Stefan Schmidt

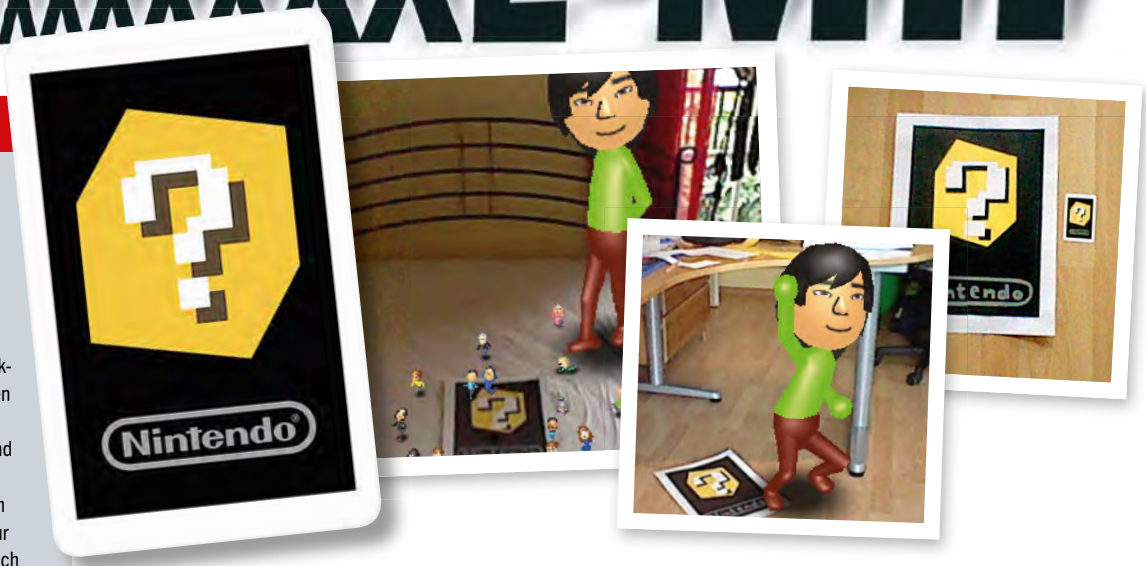
Lukas Kohlmann
Sascha Wiechert

André Hölscher
Sascha Wiechert

REVANCHE!

Wir bedanken uns ganz herzlich bei Nintendo of Europe für die Bereitstellung der Preise. Die besten drei Tennisspieler des aktuellen Turniers freuten sich u. a. über eine **Mario-Tennis Open**-Filztasche (siehe Bild links), Aufstellfiguren, Downloadcodes für neue 3DS-eShop-Spiele und vieles mehr. Diesen Monat geht's mit vollem Einsatz weiter: Seid beim neuen Mega-Turnier dabei! Mehr dazu lest ihr in den News und auf www.facebook.com/nzonesuperliga. Viel Erfolg euch allen!

DAS XXXXXXXXXXXXL-Mii



Hallo N-ZONE-Redaktion,
heute habe ich experimentiert und eine AR-Karte gebastelt, die riesig ist und auch funktioniert. Den Größenvergleich könnt ihr an einem der mitgeschickten Fotos ermitteln.
Zudem habe ich euch weitere Fotos gesendet, die die Größenverhältnisse wunderbar darstellen. Zum Vergleich: Das Bett, das man im Bild sieht, ist zwei Meter lang!

N-ZONE: Oha, das ist ja ein gelungener Schnappschuss!

Vom groben Eindruck her gilt: In dem Verhältnis, in dem sich die AR-Karte vergrößert oder verkleinert, vergrößern bzw. verkleinern sich auch alle aus der AR-Karte resultierenden Darstellungen.

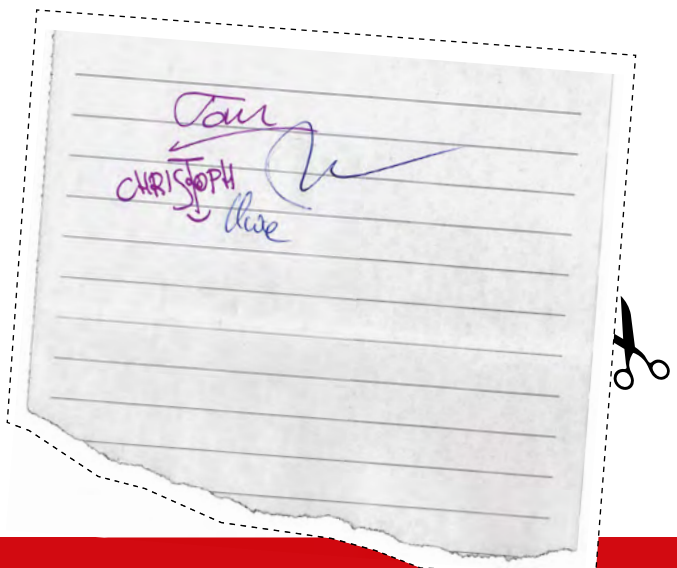
N-ZONE: Das ist richtig. Wer beispielsweise ein AR-Kärtchen mithilfe eines Kopierers vergrößert, der kann sich ein gigantisch großes Mii ins Wohnzimmer stellen – wie du es ja schon getan hast. Tipp: Vergrößere sie mittels Kopierer und drucke sie dann in der gewünschten Größe aus. Nichts zu danken!

Könntet ihr mir bitte eure Unterschriften zukommen lassen? Das wäre nämlich die perfekte Ergänzung zu meinem restlichen Nintendo-„Gerümpel“: die Unterschriften meiner Lieblingsredaktion in einer Klarsichthülle auf der Wand über meinem Schreibtisch!

N-ZONE: Nichts leichter als das! Du musst die Autogramme von Tom, Uwe, Sebastian und Christoph nur noch ausschneiden!

Alles Gute zu eurem 15-Jahre-N-ZONE-Jubiläum wünscht euch

DANIEL YOON



ALARM VOR COBRA 11?

Ich habe euren Artikel über Alarm für Cobra 11 gelesen und war äußerst verärgert.

N-ZONE: Du beziehst dich auf den Test zu Alarm für Cobra 11 3D aus der N-ZONE 02/2012. Das Fazit von Redakteur Lukas Schmid lautete: „Sporadisch auf den Strecken verteilte Rampen ohne spielerischen Mehrwert sind alles, was an Abwechslung geboten wird. Nicht einmal ein Mehrspieler-Modus wurde integriert, sodass ihr diese Pein auf Rädern völlig allein bestreiten müsst. Aber das ist vielleicht sogar besser so, denn aufgrund der völlig verhunzten Steuerung würden die Rennen gegen Freunde ohnehin keinen Spaß machen. Ihr dürft zwar zwischen drei ver-

LESERZITATE

Bei einem Preis von 10 Euro schlug ich zu und kaufte mir **Super Street Fighter IV 3D Edition**! Gleich stürzte ich mich auf den Online-Modus – und war einfach nur enttäuscht! Durch die abgespeckte Steuerung werden Attacken benutzt, so oft es geht. So kann es kommen, dass jemand den klassischen Hadouken-Angriff in drei Sekunden neun Mal benutzt! Es ist einfach nur unbegreiflich, was Capcom sich dabei gedacht hat! Das war dann mal genug Frust. Jetzt kommt ein Tipp, den ihr wirklich lesen solltet: Jeder, der **Street Fighter** für die Xbox 360 gespielt hat, weiß, dass es mit 60 Bildern pro Sekunde läuft. Allerdings läuft es auf dem 3DS nur mit 30 Bildern pro Sekunde! Es gibt aber einen Trick, um das Spiel für den 3DS auf 60 Bilder pro Sekunde anzuheben! Geht dazu in das Optionsmenü und klickt weiter in die Spieleinstellungen! Nun schaltet ihr den 3D-Effekt ganz aus. Und siehe da: Das Spiel läuft flüssiger als je zuvor, mit 60 Bildern pro Sekunde! Zu guter Letzt: Ich bin erstaunt, wie gut Cranky die Spielelemente von damals mit denen von heute vergleicht. Ständig muss ich lachen bei seinen guten Kommentaren. Weiter so, Cranky! Vielleicht machst du ja auch mal einen Spieletest oder du nimmst gleich den Platz eines Redakteurs ein …

ALLEN TSITAK

Ich dachte mir, dass ich mir heute die Zeit nehme, euch einen echten Brief zu schreiben, da dieses Medium ja leider total durch E-Mails ersetzt wird. Ich wollte euch meinen Dank aussprechen! Bedingt durch einen Umzug musste ich die letzten Wochen ohne Internet verbringen und habe wieder gute, alte, auf Papier gedruckte Zeitschriften zu schätzen gelernt. So war ich dank euch bestens über die Nintendo-Welt informiert.

STEPHAN MOSER

schiedenen Knopfbelegungen wählen, aber das ändert nichts daran, dass sich die Autos steuern, als würden sie von einem Betrunkenen gelenkt." – Am Ende bewertete er das Spiel mit 48 Prozent. Aber was hat dich verärgert?

Das Spiel ist wirklich nicht gut, aber ist das gleich Grund genug, die durchaus guten PC-Spiele und vor allem die geniale Serie derart schlecht zu machen? Meine Freunde und ich haben diese Schandseite umgehend entfernt und dorthin geschmissen, wo sie hingehört: in die Tonne. Im Namen aller Cobra 11-Fans erwarte ich für diese Beleidigung eine aufrichtige Entschuldigung. Zumindest, wenn euch die Meinung eurer treuen Leser interessiert.

ANDRÉ F.

N-ZONE: Dein Eindruck täuscht. Wir sind zwar nicht unbedingt Cobra 11-Stammzuschauer, aber mögen die Serie durchaus – eben weil man weiß, was einen erwartet. Nicht grundlos hatte Schauspieler Tom Beck, der auf der Mattscheibe donnerstags um 20.15 Uhr den Cobra 11-Kriminalkommissar Ben Jäger verkörpert, sogar einen Auftritt beim letztjährigen BÄM!-Award (Bild links unten). Siehst du, wir kennen sogar den Sendeplatz deiner Lieblingsserie!

KARTENTAUSCH

Hi N-ZONE-Redaktion,
ich könnte euch jetzt natürlich loben, aber da eh jeder weiß, dass die N-ZONE das beste Magazin der Welt ist, lasse ich das mal. Meine Frage wäre: Beim 3DS ist ja „nur" eine SD-Karte mit einer Speicherkapazität von zwei Gigabyte enthalten. Dazu wollte ich fragen, ob ich diese leicht ersetzen kann, etwa durch eine 4- oder 8-GB-Karte, ohne irgendwelche Daten zu verlieren (also beispielsweise Musik, Fotos oder die Gratis-Spiele). Da ich mich nicht traue, irgendwas an der SD Card zu ändern oder zu kopieren, frage ich einfach euch als Nintendo- und Technik-Profis! Ich wäre sehr dankbar, wenn ihr mir helfen könntet! :)

DOMINIK HEINZLE

N-ZONE: Wir N-ZONE-Redakteure haben uns auch schon die Frage gestellt, wie leicht sich eine SD Card austauschen lässt – also haben wir es selbst ausprobiert! Wir bewegten sämtliche Inhalte von einer Karte auf eine andere mit mehr Speicherplatz und wollten wissen, ob sich nach dem Austausch ohne Weiteres auf die Inhalte zugreifen lässt. Das Ergebnis: Alles wurde kopiert – außer Nachrichten im Briefkasten.

YOUTUBE AUSGESPERRT

Hallo N-ZONE,
gibt es vielleicht eine Möglichkeit, mit dem 3DS YouTube-Videos zu schauen?

N-ZONE: Leider nein. Der Internetbrowser ist nur zum Betrachten einfacher Webseiten gemacht, er verweigert bei Flash-Elementen generell seinen Dienst.

Schön wär's
… aber YouTube-Videos bleiben auf dem 3DS-Internetbrowser außen vor.

Wenn nicht, wird es so was vielleicht später geben für den 3DS? YouTube 3DS?

N-ZONE: Die Zukunft wird zeigen, ob Nintendo den Browser möglicherweise irgendwann aktualisiert. Bislang ist jedoch nichts in dieser Richtung bekannt.

Danke für Antwort im Voraus!

ANDRÉ MERS

FAST SCHON EIN SPIELELADEN

Ich würde gerne wissen, was Christoph und Thomas zu meiner „Nintendo-Wall" (siehe Bild) sagen. Ich habe das Regal selber zusammengebaut.

N-ZONE: Tom lässt ausrichten, dass er nicht nur deine handwerklichen Fähigkeiten, sondern auch deinen Spielegeschmack bewundert – allerdings hätte sich der Rohrkrepierer True Lies fürs Super Nintendo nun wirklich nicht in einer sonst so edlen Sammlung befinden müssen. Christoph glaubte zunächst, du würdest einen Spieleladen mit Retro-Ecke führen.

Übrigens: Wenn ich euch das nächste Mal schreibe, bin ich 47 Jahre alt und immer noch Stammleser! Bis denne mal,

GLENN SPRENGLER

MARIO IN HYRULE

Hallo N-ZONE,
als ich auf dem Super Nintendo spielte, ist mir aufgefallen, dass es schon wieder einen Zusammenhang von Super Mario und Link gibt. Es gibt nämlich ein Haus, in dem ein Bild von Mario hängt.

FELIX STURMAT

N-ZONE: Stimmt, gut aufgepasst! Damit auch alle anderen Leser etwas davon haben, liefern wir den Beweis in hoher Auflösung gleich mit.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

REKLAME, MARSCH!

Wie will Nintendo die Werbetrommel für die Wii U rühren? Und wann ist es so weit? Thomas und Christoph diskutieren über die richtige und falsche Vermarktung.

Christoph: Nun, Thomas, wann denkst du, wird Nintendo die Vermarktungsmaschinerie zur Wii U anwerfen?

Thomas: Ganz sicher nicht zur Gamescom!

Christoph: Gut gekontert – aber jetzt mal ehrlich, ist es nicht langsam Zeit, die Konsole im Volk bekannt zu machen?

Thomas: Nintendo ist bereits dabei, die Wii U zu bewerben, auch wenn dies für unsere Leser bislang nicht in Form klassischer Werbung wie Anzeigen oder Fernsehspots geschieht. Stattdessen betreibt Nintendo fleißig Pressearbeit und lädt Journalisten beispielsweise zu Events wie dem Post-E3-Event ein, wo sich diese mit der Wii U vertraut machen können – und im Idealfall viel Positives darüber berichten. Wir beide hatten ja kürzlich das Vergnügen, im Rahmen einer derartigen Veranstaltung ausführlich mit der Wii U zu zocken, worüber wir in dieser N-ZONE-Ausgabe berichten. Du erinnerst dich sicherlich – es gab Schnittchen und Pasta!

Christoph: Klar, die Medienarbeit hat längst begonnen – aber wann darf auch Otto Normalzocker zum ersten Mal mit der Wii U auf Tuchfühlung gehen? Nach Nintendos Ankündigung, auf der diesjährigen Gamescom nicht vertreten zu sein (was ich übrigens angesichts der horrenden Kosten nachvollziehen kann), wird wohl spätestens im Herbst eine große Deutschland-Tournee starten. In zahlreichen Städten wird dann vermutlich der Nintendo-Truck haltmachen, damit die Kunden Nintendo Land und Co. selbst ausprobieren können. Denn einfach nur die Konsole in den Werbepausen zwischen **Alarm für Cobra 11** und **CSI: Miami** zu zeigen, dürfte bei einem derart ausgefallenen System nicht funktionieren. Stimmst du mir zu?

Thomas: Ungern, aber ich muss dir recht geben: Gerade bei den innovativen Steuerungsmöglichkeiten der Wii U ist es wichtig, dass dem potenziellen Käufer dieses Feature am besten live erklärt wird, weil er sich so am besten ein Bild machen kann. Beim 3D-Effekt des 3DS war es ja nicht anders, da dieser auch nicht in Anzeigen, Bannern auf Webseiten oder in Werbespots sichtbar gemacht werden konnte. Ich gehe davon aus, dass – sofern die Konsole wirklich 2012 erscheinen wird – der Nintendo-Truck im Oktober oder spätestens November auf Tour gehen wird – natürlich wird die neue Konsole auch in den Läden beworben.

Christoph: Und genau deshalb könnte es sich als Trumpf erweisen, dass Nintendo nicht auf der Gamescom vertreten war. Denn ganz ehrlich: Die große Zielgruppe der Wii U – Leute zwischen 7 und 77 Jahren – reist bestimmt nicht extra für den Besuch einer Spielemesse nach Köln. Das gesparte Budget – immerhin kein Taschengeldbetrag, sondern hier geht's um mächtig viel Asche – kann in umso umfangreichere Vor-Ort-Vermarktung gesteckt werden. Denn auch Nintendos Geldspeicher ist nicht unendlich prall gefüllt, sondern irgendwann erschöpft.

Thomas: So sehe ich das auch, wobei ich die Enttäuschung eingefleischter Nintendo-Fans, welche die Wii U gerne schon auf der Gamescom ausprobiert hätten, nachvollziehen kann. Doch sind diese, wie du bereits erwähnt hast, nur ein kleiner Teil der Zielgruppe. Und dass Nintendo mit seiner Kriegskasse vor dem Release einer neuen Konsole doch etwas haushaltet und aus Marketingaspekten sinnvoll investiert, ist doch verständlich. Vielleicht lässt sich Nintendo im Vorfeld des Wii-U-Launches noch etwas Besonderes einfallen, um seine treuen Fans bei Laune zu halten.

Christoph: Wir werden sehen. Doch gerade die loyalen Wii-Besitzer haben schon seit langer Zeit wenig zu lachen: Nach **Skyward Sword** gibt es nahezu keinen Grund, die Wii noch in Betrieb zu nehmen – sieht man einmal vom Sommer-Hit wie **Beat the Beat: Rhythm Paradise** ab. Ein Jammer, dass die Wii schon ausrangiert wird, noch ehe der Nachfolger in den Läden steht! Aber wir sind's ja nicht anders gewohnt …

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die nebenstehende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 08/12, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

DVD VIDEO

ABSPIELBAR AUF PC, MAC & PS3

SEITE 1 DVD VIDEO

Wii U
Wii U auf der E3 2012
Wii U – Die Konsole
Wii U – Das Gamepad
Wii U – Die Spiele
Assassin's Creed 3
Assassin's Creed 3 (Entwickler-Interview)
Batman: Arkham City – Armored Edition
Batman: Arkham City – Armored Edition mit Sebastian
Just Dance 4
Just Dance 4 (Der Battle-Modus)
LEGO City Undercover
Marvel: The Avengers – Kampf um die Erde
New Super Mario Bros. U
Nintendo Land
Pikmin 3
Project P-100
Rabbids Land
Rayman Legends (Die Levels)
Rayman Legends (Das Gameplay)
Scribblenauts Unlimited
Scribblenauts Unlimited (Entwickler-Interview)
SiNG (Arbeitstitel)
Sports Connection
Tank! Tank! Tank!
Trine 2: Director's Cut
Wii Fit U
Your Shape: Fitness Evolved 2013

Wii
Ben 10 Omniverse
Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Disney Micky Epic: Die Macht der 2 (Making-of)
Karaoke Joysound
LEGO Batman 2: DC Super Heroes
LEGO Der Herr der Ringe
Madagascar 3
The Amazing Spider-Man
Transformers Prime

3DS / DS
3DS: Die Spiele
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie (Messe-Interview)
Kingdom Hearts 3D
LEGO Batman 2: DC Super Heroes
Luigi's Mansion: Dark Moon
New Super Mario Bros. 2
Paper Mario: Sticker Star
Pokémon Conquest (DS)
Scribblenauts Unlimited
Sonic All-Stars Racing Transformed

SEITE 2 DVD VIDEO

HD-VIDEOS
Alle Videos zur Wii U in HD-Qualität!

KOMPLETTLÖSUNGEN
Mario Kart 7 3DS
Star Fox 64 3D
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

DVD-COVER

Auf dieser DVD befinden sich u. a. redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2012 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 08/2012

27 TRAILER ZUR Wii U IN HD | KOMPLETTLÖSUNGEN ZU ZELDA U. A.

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

USK ab 12 freigegeben

NINTENDO Wii U

Nintendos neue Heimkonsole und die tollsten Spiele!

AUSGABE 09/2012
AB 15.08.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Bereits kurz vor dem Release des neuesten Mario-Jump&Runs für den Nintendo 3DS servieren wir euch den Test in der kommenden N-ZONE-Ausgabe.

HIT-OFFENSIVE IM HERBST!

Nintendo versüßt uns die Wartezeit bis zur Wii U mit einer Menge spannender 3DS- und Wii-Games. Freut euch auf Vorschauberichte zu den Pokémon, Kirby &Co.!

3RD-PARTY-HITS FÜR DIE Wii U

Häschen & Superhelden: Wir werfen einen Blick auf die Wii-U-Games der Dritthersteller!

HARVEST MOON: THE TALE ...

Nach vielen Verzögerungen erscheint der neueste Ableger der Hitreihe für 3DS und DS!

X3
AUSGABE 10/12

Topaktuelle Xbox-360-Vorschauberichte, kritische Testartikel, spannende News und vieles mehr hat euch unser Schwestermagazin X3 zu bieten. Zu den Top-Titeln der aktuellen Ausgabe zählen unter anderem **Halo 4, Forza Horizon, Gears of War Judgement, Dead Space 3, Watch Dogs, Splinter Cell: Black List, Need for Speed: Most Wanted** und **FIFA 13**.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Redaktion (Video)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews
Trainees	Nathalie Auerochs, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
COO	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM